STRATEGI PEMBELAJARAN

Buku *Strategi Pembelajaran* ini bertujuan agar mahasiswa khususnya dan pendidik umumnya memiliki kemampuan menyelenggarakan Pembelajaran yang Mendidik tentang konsep dasar pendekatan dan model pembelajaran, berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, berbagai model pembelajaran berdasarkan masing-masing pendekatan pembelajaran, dan berlatih menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan pendekatan dan model pembelajaran tertentu, serta berlatih melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif.

RajaGrafindo Persada
Jl. Raya Leuwinanggung No. 112
Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16956
Telp 021-84311162 Fax 021-84311163
Email: rajapers@rajagrafindo.co.id
www.rajagrafindo.co.id

RAJAWALI PERS
DIVISI BUKU PERGURUAN TINGGI
ISBN 978-979-769-690-0
9 789797 696900

STRATEGI PEMBELAJARAN

Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd., Ph.D
Dra. Aslamiah, M.Pd, Ph.D
Drs. Sulaiman, M.Pd.
Noorhafizah, S.T, M.Pd.

STRATEGI
PEMBELAJARAN

Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd., Ph.D
Dra. Aslamiah, M.Pd, Ph.D
Drs. Sulaiman, M.Pd.
Noorhafizah, S.T, M.Pd.

STRATEGI
PEMBELAJARAN

STRATEGI
PEMBELAJARAN

Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd., Ph.D
Dra. Aslamiah, M.Pd, Ph.D
Drs. Sulaiman, M.Pd.
Noorhafizah, S.T, M.Pd.

Divisi Buku Perguruan Tinggi
PT RajaGrafindo Persada
JAKARTA

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Suriansyah, Ahmad, dkk
STRATEGI PEMBELAJARAN/Ahmad Suriansyah dkk., —
Ed. 1,— Cet. 1—Jakarta: Rajawali Pers 2014.
xiv, 336 hlm., 24 cm.
ISBN 978-979-769-690-0

1. Pembelajaran
I. Judul.
371.1

Hak cipta 2014, pada penulis

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun,
termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

2014.1361 RAJ

Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd, Ph.D
Dra. Aslamiah, M.Pd, Ph.D
Drs. Sulaiman, M.Pd.
Noorhafizah, S.T, M.Pd.
STRATEGI PEMBELAJARAN

Cetakan ke-1, Februari 2014

Hak penerbitan pada PT RajaGrafindo Persada, Jakarta

Desain cover: octiviena@gmail.com

Dicetak di Kharisma Putra Utama Offset

PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Kantor Pusat:
Jl. Raya Leuwinanggung No. 112
Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16956
Telp 021-84311162 Fax 021-84311163
Email: rajapers@rajagrafindo.co.id www.rajagrafindo.co.id

Perwakilan:

Jakarta Jl. Pelepah Asri I Blok QJ 2 No. 4 Kelapa Gading Permai Jakarta Utara Telp. (021) 4527823. **Bandung**-40243 Jl. H. Kurdi Timur No. 8 Komplek Kurdi Telp. (022) 5206202. **Yogyakarta**-Pondok Soragan Indah Blok A-1, Jl. Soragan, Ngestiharjo, Kasihan Bantul, Telp. (0274) 625093. **Surabaya**-60118, Jl. Rungkut Harapan Blok. A No. 9, Telp. (031) 8700819. **Palembang**-30137, Jl. Kumbang III No. 4459 Rt. 78, Kel. Demang Lebar Daun Telp. (0711) 445062. **Pekanbaru**-28294, Perum. De'Diandra Land Blok. C1/01 Jl. Kartama, Marpoyan Damai, Telp. (0761) 65807. **Medan**-20144, Jl. Eka Rasmi Gg. Eka Rossa No. 3 A Komplek Johor Residence Kec. Medan Johor, Telp. (061) 7871546. **Makassar**-90221, Jl. ST. Alauddin Blok A 9/3, Komp. Perum Bumi Permata Hijau, Telp. (0411) 861618. **Banjarmasin**-70114, Jl. Bali No. 33 Rt. 9, Telp. (0511) 3352060. **Bali,** Jl. Trengguli No. 80 Penatih, Denpasar Telp. (0361) 8607995

Ucapan Terima Kasih kepada:

1. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan & SEAMOLEC sebagai fasilitator Pengembang Bahan Ajar Batch I.
2. Ibu Endang Poerwanti dan Bapak Nooryan Bahari selaku Reviewer.
3. Konsorsium PJJ S1 PGSD pada 23 Perguruan Tinggi seluruh Indonesia.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, merupakan satu kata yang dapat penulis haturkan kepada Allah SWT, yang berkat dan rahmat-Nya sehingga buku dengan judul *Strategi Pembelajaran* dapat diselesaikan.

Buku *Strategi Pembelajaran* ini bertujuan agar mahasiswa khususnya dan pendidik umumnya memiliki kemampuan menyelenggarakan Pembelajaran yang Mendidik. Buku ini membahas tentang konsep dasar pendekatan dan model pembelajaran, berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, berbagai model pembelajaran berdasarkan masing-masing pendekatan pembelajaran, dan berlatih menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan pendekatan dan model pembelajaran tertentu, serta berlatih melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini:

1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan & SEAMOLEC sebagai fasilitator Pengembang Bahan Ajar *Batch* I.
2. Ibu Endang Poerwanti dan Bapak Nooryan Bahari selaku *Reviewer*.
3. Konsorsium PJJ S1 PGSD pada 23 Perguruan Tinggi seluruh Indonesia.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan dan jerih payah yang telah diberikan.

Buku ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang membangun ke arah penyempurnaan buku ini akan diterima dengan tangan terbuka.

Akhirnya, mudah-mudahan buku ini dapat berguna dan membantu siapa saja yang membaca.

Tim Penulis

DUMMY

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR			**vii**
DAFTAR ISI			**ix**
TINJAUAN MATA KULIAH			**xiii**
UNIT 1	**KONSEP DASAR**		**1**
	Sub Unit 1	Konsep Dasar Pembelajaran	2
		Latihan 1	28
		Tes Formatif 1	29
	Sub Unit 2	Pertimbangan Memilih Strategi Pembelajaran	30
		Latihan 2	34
		Tes Formatif 2	34
		Daftar Pustaka	35
		Kunci Jawaban Tes Formatif	36
		Glosarium	38
UNIT 2	**PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**		**39**
	Sub Unit 1	Karakteristik Anak Sekolah Dasar	40
		Latihan 1	63
		Tes Formatif 1	63
	Sub Unit 2	Pembelajaran di Sekolah Dasar	64
		Latihan 2	79
		Tes Formatif 2	79
		Daftar Pustaka	81
		Kunci Jawaban Tes Formatif	82
		Glosarium	83

DUMMY

UNIT 3 PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL **85**
Sub Unit 1 Latar Belakang dan Karakteristik Pembelajaran Kontekstual 86
Latihan 1 106
Tes Formatif 1 106
Sub Unit 2 Strategi Penerapan Model-model CTL 108
Latihan 2 117
Tes Formatif 2 117
Daftar Pustaka 118
Kunci Jawaban Tes Formatif 118
Glosarium 126

UNIT 4 PEMBELAJARAN TEMATIK **129**
Sub Unit 1 Latar Belakang dan Karakteristik Pembelajaran Tematik 130
Latihan 1 142
Tes Formatif 1 142
Sub Unit 2 Pemilihan dan Pengembangan Tema dalam Pembelajaran Tematik 144
Latihan 2 154
Tes Formatif 2 154
Daftar Pustaka 155
Kunci Jawaban Tes Formatif 156
Glosarium 158

UNIT 5 PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH **159**
Sub Unit 1 Konsep Dasar dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah 160
Latihan 1 179
Tes Formatif 1 179
Sub Unit 2 Implementasi dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Masalah 180
Latihan 2 186
Tes Formatif 2 186

DUMMY

Daftar Pustaka 187
Kunci Jawaban Tes Formatif 187
Glosarium 188

UNIT 6 ACCELERATED LEARNING 189
Sub Unit 1 Konsep Dasar Accelerated Learning 192
Latihan 1 202
Tes Formatif 1 202
Sub Unit 2 Prosedur Accelerated Learning 203
Latihan 2 209
Tes Formatif 2 210
Daftar Pustaka 210
Kunci Jawaban Tes Formatif 211
Glosarium 213

UNIT 7 PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAKEM) 215
Sub Unit 1 Kriteria Strategi Pembelajaran Dari PAKEM 217
Latihan 1 239
Tes Formatif 1 239
Sub Unit 2 Penerapan PAKEM dalam Pembelajaran 240
Latihan 2 249
Tes Formatif 2 249
Daftar Pustaka 250
Kunci Jawaban Tes Formatif 251
Glosarium 252

UNIT 8 PEMBELAJARAN KOOPERATIF 253
Sub Unit 1 Strategi Pembelajaran Kooperatif 254
Latihan 1 263
Tes Formatif 1 263

DUMMY

Sub Unit 2 Prosedur Pembelajaran Kooperatif 264
Latihan 2 284
Tes Formatif 2 284
Daftar Pustaka 285
Kunci Jawaban Tes Formatif 286
Glosarium 288

UNIT 9 PROFESIONAL SKILL UNTUK IMPLEMENTASI PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN 289
Sub Unit 1 Keterampilan Profesional Guru 291
Latihan 1 297
Sub Unit 2 Komunitas Belajar dan Memotivasi Siswa 299
Latihan 2 308
Tes Formatif 2 308
Sub Unit 3 Manajemen Kelas 309
Latihan 1 329
Latihan 2 330
Tes Formatif 3 330
Daftar Pustaka 331
Glosarium 332

BIODATA PENULIS 335

DUMMY

TINJAUAN MATA KULIAH

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan "a *plan of operation achieving something*" sedangkan metode adalah "*a way in achieving something*".

Tujuan pembelajaran ini adalah agar mahasiswa memiliki kemampuan menyelenggarakan Pembelajaran yang Mendidik. Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar pendekatan dan model pembelajaran, berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, berbagai model pembelajaran berdasarkan masing-masing pendekatan pembelajaran, dan berlatih menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan pendekatan dan model pembelajaran tertentu, serta berlatih melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif.

Buku Ajar Strategi Pembelajaran ini disusun untuk mendidik dan memberikan keterampilan kepada mahasiswa sehingga mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif.

Setelah menyelesaikan mata kuliah Strategi Pembelajaran Anda diharapkan menguasai kompetensi dasar berikut ini:

1. Menguasai Prinsip-prinsip Dasar Pembelajaran yang mendidik.
2. Merancang pembelajaran yang mendidik.
3. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik.

Berdasarkan tiga kompetensi dasar tersebut di atas, materi kuliah dituangkan dalam sembilan unit sebagai berikut:

1. Konsep Dasar
2. Pembelajaran di Sekolah Dasar
3. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Learning-CTL*)

DUMMY

4. Pembelajaran Tematik
5. Pembelajaran Berbasis Masalah
6. *Accelerated Learning*
7. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)
8. Pembelajaran Kooperatif
9. Profesional Skill untuk Implementasi Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan dapat mencapai penguasaan kompetensi dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran karena penguasaan mata kuliah tersebut merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Untuk dapat mengkaji setiap unit dalam buku ini Anda dituntut untuk memiliki tingkat disiplin yang tinggi, mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh dosen dengan teliti, berlatih secara teratur. Bila Anda melakukan ini semua dengan ikhlas dan sungguh-sungguh tentu keberhasilan akan Anda raih dengan mudah.

SELAMAT BELAJAR,
BUAH KETEKUNAN ADALAH KEBERHASILAN

UNIT 1 KONSEP DASAR

Pendahuluan

Saudara mahasiswa sekalian, setelah mempelajari Unit 1 ini Anda akan mampu:

1. Menjelaskan konsep pembelajaran sebagai suatu sistem
2. Menjelaskan konsep dasar pendekatan pembelajaran
3. Menjelaskan konsep dasar model pembelajaran
4. Menjelaskan konsep dasar strategi pembelajaran
5. Mempertimbangkan pemilihan model, pendekatan, strategi pembelajaran

Untuk menguasai kompetensi dasar ini, Anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan cermat melalui membaca naskah dalam Unit 1 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Untuk memperoleh gambaran menyeluruh isi Unit 1 ini Anda dapat membaca rangkuman yang disediakan pada setiap Sub Unit. Untuk mengetahui seberapa baik Anda telah menguasai materi dalam Unit 1 ini Anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap Sub Unit, dan kemudian mencocokkan jawaban Anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah Unit 1 ini. Materi dalam Unit 1 ini mendasari pembahasan Unit 2, Unit 3, Unit 4, Unit 5, Unit 6, dan Unit 7. Artinya Anda akan dapat memahami hakikat strategi dan metode pembelajaran yang dibahas dalam Unit 2, Unit 3, dan Unit 4, Unit 5, Unit 6 dan Unit 7, karena konsep dasarnya ada pada Unit 1 ini. Unit 1 ini terdiri dari Sub Unit 1, dan Sub Unit 2. Adapun Sub Unit 1 membahas Konsep Dasar Pembelajaran sebagai Suatu Sistem, Pendekatan dan Model Pembelajaran, dan Konsep Dasar Strategi Pembelajaran, dan Sub Unit 2 membahas mengenai pertimbangan serta prinsip-prinsip dalam menentukan strategi pembelajaran. Jika Anda menguasai landasan psikologi yang dibahas dalam Unit 1 ini, maka Anda akan menguasai salah satu aspek dari kompetensi pembelajaran yang mendidik, yakni menguasai prinsip-prinsip pembeljaran yang mendidik.

DUMMY

Sub Unit 1
KONSEP DASAR PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Pembelajaran Sebagai Sistem

1. Pengertian dan Kegunaan Sistem

Pemerintah melalui Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 telah menetapkan standar pendidikan nasional. Dari peraturan pemerintah tersebut lahir sejumlah peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang standar. Di antara sejumlah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tersebut adalah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.

Penyusunan standar proses pendidikan diperlukan untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai upaya ketercapaian Standar Kompetensi Lulusan. Dengan demikian, standar proses dapat dijadikan pedoman oleh setiap guru dalam pengelolaan proses pembelajaran serta menentukan komponen-komponen yang dapat mempengaruhi proses pendidikan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah pendekatan sistem. Melalui pendekatan sistem kita dapat melihat berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses.

Sistem adalah satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Sanjaya (2008) ada tiga hal penting yang menjadi karakteristik suatu sistem.

Pertama, setiap sistem pasti memiliki tujuan. Tujuan merupakan ciri utama suatu sistem. Tidak ada sistem tanpa tujuan. Tujuan merupakan arah yang harus dicapai oleh suatu pergerakan sistem. Semakin jelas tujuan maka semakin mudah menentukan pergerakan sistem.

Kedua, sistem selalu mengandung suatu proses. Proses adalah rangkaian kegiatan. Kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan. Semakin kompleks tujuan, maka semakin rumit juga proses kegiatan.

Ketiga, proses kegiatan dalam suatu sistem selalu melibatkan dan memanfaatkan berbagai komponen atau unsur-unsur tertentu. Oleh sebab itu, suatu sistem tidak mungkin hanya memiliki satu komponen saja. Sistem memerlukan dukungan berbagai komponen yang satu sama lain saling

berkaitan. Oleh karena suatu sistem merupakan proses untuk mencapai tujuan melalui pemberdayaan komponen-komponen yang membentuknya. Artinya, apabila seluruh komponen yang membentuk sistem bekerja sesuai dengan fungsinya, maka dapat dipastikan tujuan yang telah ditentukan akan tercapai secara optimal; sebaliknya manakala komponen-komponen yang membentuk sistem tidak dapat bekerja sesuai dengan fungsinya maka pergerakan sistem akan terganggu, yang berarti akan menghambat pencapaian tujuan. Misalnya, manusia merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen seperti komponen mata, komponen telinga, komponen mulut, dan lain sebagainya. Manakala salah satu atau sebagian besar komponen tidak berfungsi maka akan merusak sistem secara keseluruhan.

Contoh sistem pertama: Manusia. Marilah kita bandingkan manusia sebagai sistem dengan pengertian sistem menggunakan tiga karakteristik yang telah diuraikan.

1	Sistem mempunyai tujuan	Manusia mempunyai tujuan hidup
2	Sistem mengandung proses	Manusia melalui beberapa proses untuk tujuan hidup
3	Kegiatan dalam sistem saling ketergantungan	Berbagai komponen dalam tubuh manusia saling ketergantungan. Contoh: Sistem saraf tergantung pada sistem pernafasan dan sistem peredaran darah.

Contoh sisitem kedua adalah sistem pembelajaran

Pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, untuk membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Itulah pentingnya setiap guru memahami sistem pembelajaran. Melalui pemahaman sistem, minimal setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Pembelajaran sebagai suatu sistem dapat membentuk menjadi sistem yang lebih kecil yang memiliki subsistem-subsistem yang lebih kecil, misalnya subsistem media, subsistem strategi, dan lain sebagainya. Oleh karena itulah manakala sesuatu kita anggap sebagai suatu sistem, kita mesti melihat secara keseluruhan komponen yang membentuknya, sebab komponen terkecil dari suatu subsistem dapat mempengaruhi sistem yang lebih luas.

Contoh sistem ketiga adalah, komponen batu *gear* yang merupakan subsistem dari roda sepeda motor dapat mempengaruhi sistem sepeda motor itu sendiri.

Sistem bermanfaat untuk merancang atau merencanakan suatu proses pembelajaran. Perencanaan adalah proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan (Ely, 1979). Oleh karena itulah proses perencanaan yang sistematis dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, di antaranya:

a. Melalui sistem perencanan yang matang, guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan, dengan demikian pendekatan sistem memiliki daya ramal yang kuat tentang keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena memang perencanaan disusun untuk mencapai hasil yang optimal.
b. Melalui sistem perencanaan yang sistematis, setiap guru dapat menggambarkan berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi sehingga dapat menentukan berbagai strategi yang bisa dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
c. Melalui sistem perencanaan, guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber dan fasilitas yang ada untuk ketercapaian tujuan.

2. Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran

Sanjaya (2008) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, di antaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

a. Faktor Guru

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran di kelas. Pada saat ini komponen guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Artinya bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi pembelajaran dirancang, apabila faktor kemampuan guru tidak mendukung untuk mengaplikasikannya maka strategi itu hanya bagus di atas kertas saja. Setiap guru akan memiliki pengalaman, pengetahuan, kemampuan, gaya, dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Masing-masing perbedaan tersebut dapat mempengaruhi baik dalam penyusunan strategi atau implementasi pembelajaran. Peran guru yang sangat penting ini akan lebih terasa urgensinya pada anak usia pendidikan dasar, yang sangat mudah terpengaruh oleh berbagai media yang berkembang saat ini seperti: televisi,

DUMMY

radio, komputer, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, di tingkat SD sangat memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Norman Kirby (1981) menyatakan : "*one underlying emphasis should be noticeable: that the quality of the teacher is the essential, constant feature in the success of any educational system* ."

Menurut Dunkin (1974) ada tiga aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu '*teacher formative experience*', '*teacher training experience*', dan '*teacher properties*'.

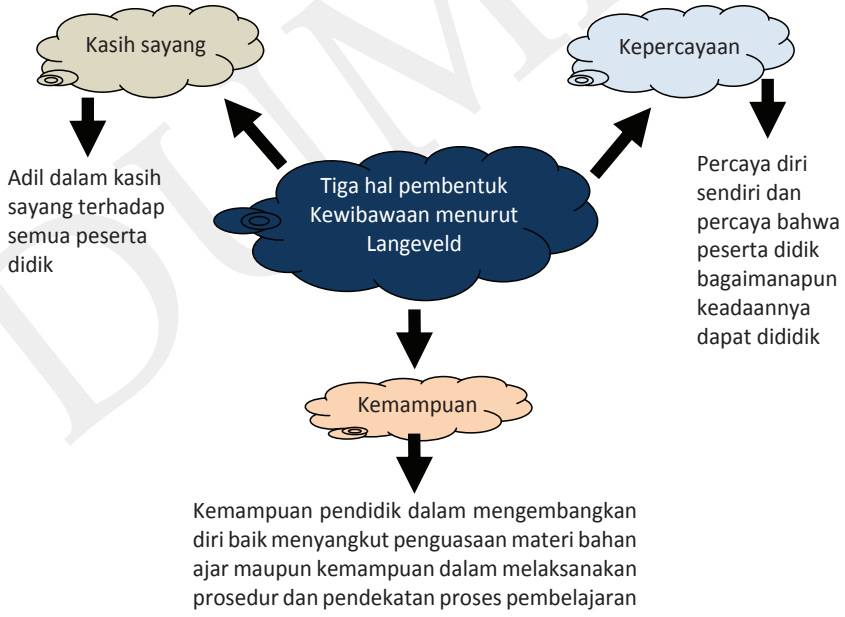
1) *Teacher formative experience,* meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk ke dalam aspek ini di antaranya meliputi tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat. Juga keadaan keluarga dari mana guru itu berasal, misalkan apakah guru itu berasal dari keluarga yang tergolong mampu atau tidak, apakah mereka berasal dari keluarga harmonis atau bukan.
2) *Teacher training experience,* meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, pengalaman jabatan, dan lain sebagainya.
3) *Teacher properties* adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru, kemampuan atau inteligensi guru, motivasi dan kemampuan mereka.

   Dengan kata lain faktor guru dalam sistem pembelajaran salah satu faktor yang saat ini sangat dominan pengaruhnya terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itulah maka standar nasional pendidikan menghendaki guru memiliki kompetensi profesional yang dibuktikan dengan lulus sertifikasi profesi guru.

Bagaimana seseorang pendidik dapat dikatakan profesional? Beberapa ahli mengemukakan sebagai berikut: Robert F. McNergney (dari *University of Virginia*) dan Carol A. Carrier (*University of Minnesota*) menyatakan ada dua tugas dan perilaku guru yang merupakan refleksi profesional dalam tugas: (1) mempunyai komitmen yang tinggi terhadap siswa (*Commitment to the student*) dan (2) mempunyai komitmen yang tinggi terhadap profesi itu sendiri (*Commitment to the*

Profession). Dalam perspektif lain, tetapi masih dalam arah konsep yang senada Glickman (1987) mengungkapkan dua indikator yang dapat menggambarkan refleksi sikap dan perilaku profesionalisme guru dalam melaksanakan tugas profesi keguruannya. Kedua indikator tersebut adalah: (1) *Teacher commitment* (komitmen guru terhadap pelaksanaan tugas-tugas sebagai guru) dan (2) *Teacher's ability to think abstractly* (kemampuan guru dalam memiliki wawasan dan perkembangan dirinya menjadi seorang tenaga ahli dengan kemampuan yang tinggi).

Di sisi lain pendidik juga harus memiliki kewibawaan dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru. Langeveld mengemukakan ada tiga hal pembentuk kewibawaan yaitu: (1) "kepercayaan" (percaya diri sendiri dan percaya bahwa peserta didik bagaimanapun keadaannya dapat dididik), (2) "kasih sayang" yaitu adil dalam kasih sayang terhadap semua peserta didik, tidak ada anak emas dan sebagainya), dan (3) "kemampuan" (yaitu kemampuan pendidik dalam mengembangkan diri baik menyangkut kemampuan penguasaan materi bahan ajar maupun kemampuan dalam melaksanakan prosedur dan pendekatan proses pembelajaran).


Kasih sayang
Kepercayaan
Adil dalam kasih sayang terhadap semua peserta didik
Tiga hal pembentuk Kewibawaan menurut Langeveld
Percaya diri sendiri dan percaya bahwa peserta didik bagaimanapun keadaannya dapat dididik
Kemampuan
Kemampuan pendidik dalam mengembangkan diri baik menyangkut penguasaan materi bahan ajar maupun kemampuan dalam melaksanakan prosedur dan pendekatan proses pembelajaran

Masalah guru/pendidik biasanya berkisar pada persoalan kualifikasi, kompetensi, kesejahteraan dan etos kerja serta komitmen profesi. Dalam kaitan dengan guru yang profesional seperti diuraikan di atas, Indra Jati Sidi (2001) mengungkapkan bahwa guru masa depan tidak hanya tampil sebagai pengajar (*Teacher*) seperti fungsinya selama ini yang menonjol, melainkan juga sebagai pelatih (*coach*), pembimbing (*counselor*) dan manajer belajar (*learning manager*).

Sebagai pelatih, guru mendorong peserta didik untuk bekerja keras dan mencapai prestasi yang setinggi-tingginya, membantu menghargai nilai belajar dan pengetahuan. Sebagai konselor, guru berperan sebagai sahabat siswa, menjadi teladan dalam pribadi yang mengandung rasa hormat dan keakraban dari siswa.

Sebagai manajer belajar, guru membimbing peserta didik untuk selalu belajar, mengambil prakarsa dan mengeluarkan ide-ide yang baik yang dimilikinya.

b. Faktor Siswa

Peserta didik adalah subjek didik, dia bukan objek pendidikan yang siap diisi dengan ilmu pengetahuan dari otak guru seperti halnya sebuah botol yang siap diisi dengan air hingga penuh. Sebagai subjek didik dia memiliki otonomi diri yang ingin diakui keberadaannya sesuai dengan potensi kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Pada diri subjek didik ada perasaan ingin mengembangkan diri secara terus-menerus. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang terkait dengan peserta didik ini yang sangat perlu dipahami oleh seorang pendidik atau calon pendidik. Beberapa ciri khas seorang peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian dan pemahaman yang baik dari seorang pendidik adalah sebagai berikut:

1) Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga merupakan insan yang unik

   Anak sejak lahir telah ada potensi bakat dan potensi kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan tersebut memerlukan upaya untuk menumbuh kembangkannya secara cepat dan tepat. Segala potensi yang dimiliki anak harus diaktualisasikan secara terarah. Untuk itu maka memerlukan upaya pendidikan dan bimbingan dalam mengarahkan aktualisasi potensi secara optimal.

2) Individu yang sedang berkembang

   Sejak dalam kandungan seorang anak terus-menerus mengalami perkembangan dan pertumbuhan. Pertumbuhan ini terjadi secara bertahap menurut fase-fase perkembangannya. Setiap fase perkembangan memiliki perbedaan baik dalam minat, kebutuhan, inteligensi emosi, dan lain-lain. Di samping itu ada fase kritis bagi perkembangan anak, dan fase ini sangat menentukan perkembangan kecerdasan anak. Fase-fase perkembangan ini harus diketahui secara mendalam oleh seorang guru atau seorang calon pendidik, agar dalam praktiknya sebagai guru dapat menyesuaikan berbagai pendekatan, materi dan sebagainya dengan tingkat dan fase perkembangan peserta didik. Dengan demikian, maka perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dapat lebih optimal.

DUMMY

3) Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi

Mengingat pertumbuhan dan perkembangan anak melalui berbagai tahap/fase perkembangan maka pada setiap tahap pertumbuhan tersebut sering kali anak dihadapkan pada keterbatasan kemampuan atau ketidakberdayaannya dalam menuju perkembangan dan pertumbuhan yang optimal. Untuk itu maka upaya bimbingan dan arahan serta pengaruh dari orang dewasa (pendidik) sangat dibutuhkan agar perkembangannya dapat berjalan lancar.

Dalam perspektif Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, ditegaskan peserta didik mempunyai hak untuk:

a) Mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya masing-masing dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.

b) Mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

c) Mendapatkan beasiswa bagi yang berprestasi yang orang tuanya tidak mampu membiayai pendidikannya.

d) Mendapatkan biaya pendidikan bagi mereka yang orang tuanya tidak mampu.

e) Pindah ke program pendidikan pada jalur dan satuan pendidikan lain yang setara.

f) Menyelesaikan program pendidikan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing dan tidak menyimpang dari ketentuan batas waktu yang ditetapkan.

Dari hak peserta didik yang diatur dengan undang-undang tersebut, tampak peranan guru akan sangat penting dalam implementasi butir a, b, dan f, sebab implementasi ketiga butir tersebut menuntut guru untuk memiliki tingkat profesionalisme yang tinggi. Khususnya dalam mewujudkan pembelajaran yang berdasarkan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik. Hal yang sama juga menuntut guru sangat profesional untuk dapat mewujudkan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai kecepatan belajar masing-masing siswa. Hal ini tidak dapat dilakukan oleh guru yang tidak profesional.

Hak-hak yang diatur oleh undang-undang tersebut menggambarkan pentingnya peranan peserta didik dalam proses pembelajaran, artinya proses pembelajaran mestinya berpusat pada siswa (*student centre*).

4) Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri

Pada diri seorang peserta didik ada potensi dan kecenderungan untuk memerdekakan diri dari ketergantungannya dengan orang dewasa, meskipun sebenarnya dia belum dewasa atau belum mampu untuk mandiri dalam menjalani perkembangannya. Hal ini perlu dipahami oleh pendidik untuk tidak memaksakan kehendaknya agar peserta didik berbuat seperti dirinya/menurut pola yang telah ditentukan oleh guru. Artinya peserta didik akan berkembang sesuai dengan potensi dirinya sendiri, tidak dapat dibentuk menurut kehendak guru seperti potensi yang terkandung dalam diri guru. Oleh sebab itu, kemandirian harus mulai ditanamkan oleh pendidik sejak usia dini.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *Pupil formative experience* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal, dan lain-lain; sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan, dan sikap. Tidak dapat disangkal bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian, dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan lain-lain. Sebaliknya, siswa yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran, termasuk menyelesaikan tugas, dan lain sebagainya. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar.

Demikian juga halnya dengan tingkat pengetahuan siswa. Siswa yang memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar, misalnya, akan mempengaruhi proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki tentang hal itu. Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas juga merupakan aspek lain yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Ada kalanya ditemukan siswa yang sangat aktif (*hyperkinetic*) dan ada pula siswa yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan siswa yang memiliki motivasi yang rendah dalam belajar. Semua itu akan mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, bagaimanapun faktor siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

c. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran; dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasarana. *Pertama,* kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. Mengajar dapat dilihat dari dua dimensi, yaitu sebagai proses penyampaian materi pelajaran dan sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jika mengajar dipandang sebagai proses penyampaian materi, maka dibutuhkan sarana pembelajaran berupa alat dan bahan yang dapat menyalurkan pesan secara efektif dan efisien; sedangkan manakala mengajar dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar, maka dibutuhkan sarana yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Dengan demikian, ketersediaan sarana yang lengkap memungkinkan guru memiliki berbagai pilihan yang dapat digunakan untuk melaksanakan fungsi mengajarnya; ketersediaan ini dapat meningkatkan gairah mengajar mereka. *Kedua,* kelengkapan sarana dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Setiap siswa pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda. Siswa yang bertipe auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran; sedangkan tipe siswa dengan tipe visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan memudahkan siswa menentukan pilihan dalam belajar.

d. Faktor Lingkungan

Lingkungan sangat besar memberikan pengaruh terhadap perkembangan peserta didik. Lingkungan ini dapat terjadi di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu, agar terjadi proses pendidikan yang baik harus dipersiapkan lingkungan yang kondusif bagi berlangsungnya proses pendidikan. Di antara berbagai lingkungan tersebut di atas, yang sangat besar pengaruhnya terhadap pembentukan kepribadian anak, lebih-lebih pada anak TK dan Sekolah Dasar adalah lingkungan keluarga. Pada lingkungan keluarga akan terbentuk sikap, kepribadian, dan penanaman nilai-

nilai luhur, sehingga semakin baik lingkungan keluarga akan semakin mudah bagi sekolah dalam pembentukan sikap dan nilai kepribadian peserta didik.

Ki Hajar Dewantara menyatakan tiga pusat pendidikan yang akan menentukan keberhasilan pendidikan secara keseluruhan, dua dari tiga pusat pendidikan tersebut pada dasarnya adalah faktor lingkungan yaitu lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga. Anwar (2003) menyatakan pendidikan dalam lingkungan keluarga diarahkan pada pembinaan pribadi anak agar kelak mereka mampu melaksanakan kehidupannya sebagai manusia dewasa. Perhatian lebih dicurahkan pada upaya meletakkan pendidikan yang melandasi pemekaran pemikiran, sikap dan perilaku sesuai dengan ajaran agama dan nilai-nilai budaya yang berlaku di masyarakat sekitarnya. Karena itu, pendidikan di keluarga harus mampu mengimplementasikan prinsip pendidikan yang dinyatakan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu: *Ing ngarso sung tulodo* (orang tua harus dapat menjadi teladan bagi anak di lingkungannya), *Ing madyo mangun karso* (memberikan semangat dan dorongan kepada anak) dan *tut wuri handayani* (orang tua memberikan dorongan kepada anak, prinsip ini menggambarkan orang tua mengarahkan potensi yang ada pada anak dikembangkan sesuai dengan bakat dan minat yang ada. Prinsip ini mengajarkan kepada kita bahwa orang tua perlu memandirikan anak agar tumbuh kreativitas dan inovasi dari anak-anak).

1) Anwar dkk (2003) menyarankan metode pendidikan yang digunakan dalam pendidikan keluarga adalah keteladanan, pelibatan langsung, nasehat, pengawasan, sindiran dan kalau diperlukan hukuman.
2) Lingkungan lainnya yang turut berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan adalah lingkungan masyarakat. Kalau kita amati kehidupan seorang anak selam 24 jam sehari semalam, tampak waktu yang lebih banyak bagi anak berada di lingkungan masyarakat dan keluarga. Kalau kita rinci anak berada di sekolah jam 07.30 sampai dengan 14.30 atau kurang lebih 7 sampai 8 jam dalam satu hari. Sisanya 16 sampai 17 jam berada di lingkungan keluarga atau masyarakat. Oleh sebab itu, pendidikan tidak akan berhasil apabila lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga tidak mendukung apa yang dilakukan oleh sekolah. Untuk itu diperlukan adanya kebersamaan tindakan dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk menunjang upaya sekolah pada proses pendidikan.
3) Pentingnya faktor lingkungan dalam mempengaruhi pendidikan khususnya yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan pribadi ini juga terungkap dari penjelasan Dolet Unaradjan (2003) bahwa pertumbuhan dan perkembangan pribadi dimungkinkan oleh potensi-potensi intern dan kondisi ekstern setiap manusia yaitu lingkungan yang ada di sekitar.

4) Lingkungan dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan ini pada dasarnya adalah keadaan di sekitar manusia yang memungkinkan dia hidup sebagai pribadi yang normal, baik kondisi fisik maupun kondisi nonfisik, termasuk dalam hal ini adalah manusia lainnya dimana yang bersangkutan saling berinteraksi sesamanya.

5) Dalam konteks pembentukan nilai dan sikap kepribadian bagi anak usia dini inilah maka komunikasi antara lembaga pendidikan dengan para orang tua peserta didik menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Sanjaya (2008) melihat dari perspektif dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu (1) faktor organisasi kelas dan (2) faktor iklim sosial-psikologis.

1) Faktor Organisasi Kelas

Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok belajar besar dalam satu kelas berkecenderungan:

a) Sumber daya kelompok akan bertambah luas sesuai dengan jumlah siswa, sehingga waktu yang tersedia semakin sempit.

b) Kelompok belajar akan kurang mampu memanfaatkan dan menggunakan semua sumber daya yang ada. Misalnya, dalam penggunaan waktu diskusi. Jumlah siswa yang terlalu banyak akan memakan waktu yang banyak pula, sehingga sumbangan pikiran akan sulit didapatkan dari setiap siswa.

c) Kepuasan belajar setiap siswa akan cenderung menurun. Hal ini disebabkan kelompok belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah.

d) Perbedaan individu antara anggota akan semakin tampak, sehingga akan semakin sukar mencapai kesepakatan. Kelompok yang terlalu besar cenderung akan terpecah ke dalam sub-sub kelompok yang saling bertentangan.

e) Anggota kelompok yang terlalu banyak berkecenderungan akan semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi pelajaran baru.

f) Anggota kelompok yang terlalu banyak akan cenderung semakin banyak siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

DUMMY

2) Faktor Iklim Sosial Psikologis

Iklim sosial-psikologis secara internal adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara guru dengan guru, bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah. Iklim sosial-psikologis eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat, dan lain sebagainya.

Sekolah yang mempunyai hubungan yang baik secara internal, yang ditunjukkan oleh kerja sama antar guru, saling menghargai dan saling membantu, maka memungkinkan iklim belajar menjadi sejuk dan tenang sehingga akan berdampak pada motivasi belajar siswa. Sebaliknya, manakala hubungan tidak harmonis, iklim belajar akan mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar. Demikian juga sekolah akan menambah kelancaran program-program sekolah, sehingga upaya-upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akan mendapat dukungan dari pihak lain.

3. Keterkaitan antar Komponen-komponen Sistem Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan sistem syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Oleh sebab itu, terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri, atau para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*).

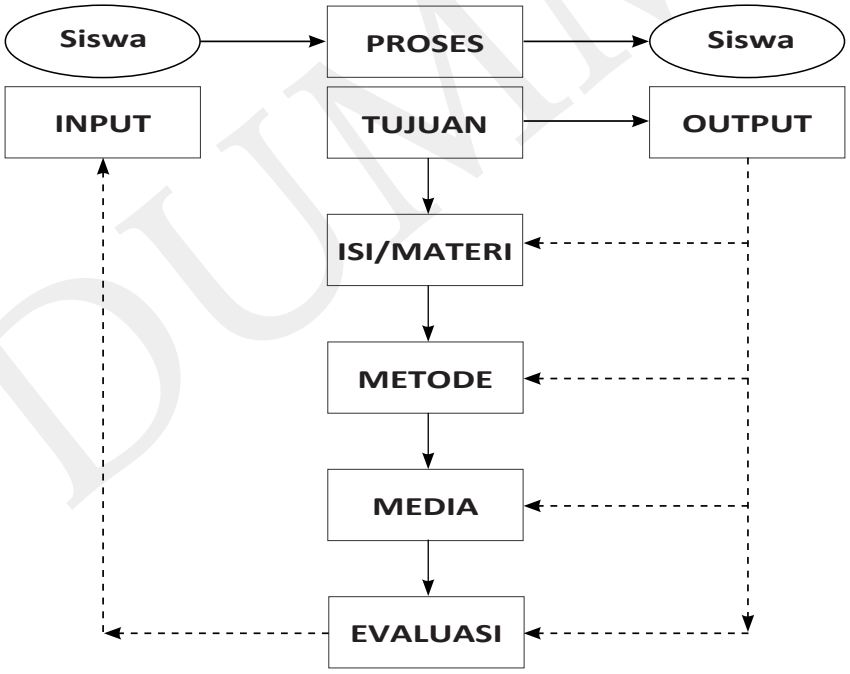
Walaupun kita tidak dapat melihat proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, tetapi sebenarnya kita bisa menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Coba anda simak bagan berikut ini:

BAGAN 1.1
Proses Perubahan Tingkah Laku

Dari bagan di atas, maka dapat kita lihat, bahwa telah terjadi proses belajar pada diri seseorang (S) manakala terjadi perubahan dari S sebagai input menjadi S1 sebagai output. Misalnya sebelum seseorang mengalami proses belajar, ia tidak tahu konsep "X", tapi konsep "X" dengan demikian dapat dikatakan

seseorang itu telah belajar. Sebaliknya, manakala sebelum mengalami proses pembelajaran ini ia tidak tahu tentang "X", maka setelah ia mengalami proses pembelajaran masih tetap tidak tahu tentang X, maka dapat dikatakan bahwa ia tidak belajar atau proses pembelajaran dianggap gagal. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran atau belajar dan tidaknya seseorang tidak dapat dilihat dari aktivitasnya selama terjadinya proses belajar, tetapi hanya bisa dilihat dari adanya perubahan dari sebelum dan sesudah terjadi proses pembelajaran. Seorang siswa yang sepertinya aktif belajar yang ditunjukkan dengan caranya memperhatikan guru dan rapinya ia membuat catatan, belum tentu ia belajar dengan baik manakala ia tidak menunjukkan adanya perubahan perilaku.

Yang menjadi pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana proses pembelajaran bisa berhasil? Sebagai suatu sistem kita perlu menganalisis berbagai komponen dalam bentuk sistem proses pembelajaran. Untuk itu coba Anda lihat bagan 1.2 dibawah ini,



BAGAN 1.2
Komponen Proses Pembelajaran

Dari bagan tersebut dapat dilihat bahwa sebagai suatu sistem, proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama yang lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, dan media evaluasi.

DUMMY

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Mau dibawa ke mana siswa, apa yang harus dimiliki oleh siswa, semua tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Jika diibaratkan tujuan sama dengan komponen sistem jantung pada tubuh manusia. Adakah manusia yang hidup tanpa jantung? Jawabannya Tidak, Bukan, Ya; Jantung adalah komponen utama dalam tubuh manusia. Manusia masih bisa hidup tanpa memiliki tangan, tidak mempunyai mata, tapi tidak akan dapat hidup tanpa jantung. Oleh karenanya, tujuan merupakan komponen yang utama dan pertama.

Sesuai dengan standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi. Dalam kurikulum yang demikian, tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi yang tergambar baik dalam kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi.

Menurut W. Gulo (2002), istilah kompetensi dipahami sebagai kemampuan. Kemampuan itu menurutnya bisa kemampuan yang tampak maupun yang tidak tampak. Kemampuan yang tampak itu disebut *Performance* (penampilan). *Performance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan sehingga dapat diamati, dilihat, dan dapat dirasakan. Kemampuan yang tidak dapat disebut juga kompetensi rasional, yang dikenal dalam taksonomi Bloom sebagai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kedua komponen tersebut saling terkait. Kemampuan *Performance* akan berkembang manakala kemampuan rasional meningkat. Seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan luas akan menampilkan *performance* yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki ilmu pengetahuan.

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran, artinya sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*subject centered teaching*). Dalam kondisi semacam ini, maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak dilakukan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pelajaran tersebut biasanya tergambarkan dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada dalam buku. Namun demikian, dalam setting pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas, dan tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Dengan demikian, materi pelajaran sebenarnya bisa diambil dari berbagai sumber.

Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan

oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen ini tanpa dapat diimplementasi melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, setiap guru harus memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam proses pembelajaran.

Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar darimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

Evaluasi komponen terakhir dalam sistem proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan dalam berbagai komponen sistem pembelajaran.

Menentukan dan menganalisis kelima komponen pokok dalam proses pembelajaran diatas akan dapat membantu dalam memprediksi keberhasilan proses pembelajaran.

B. Konsep Dasar Pendekatan Pembelajaran

Raka Joni (1993) menyatakan bahwa pendekatan diartikan sebagai cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, sehingga berdampak ibarat seorang menggunakan kacamata dengan warna tertentu di dalam memandang alam. Dengan menggunakan kacamata yang berbeda warna dalam memandang suatu objek dapat dipastikan masing-masing orang akan memiliki penjelasan yang berbeda tentang objek pandangnya. Mereka yang menggunakan kacamata biru akan menjelaskan bahwa alam yang dilihatnya adalah biru demikian pula dengan mereka yang menggunakan warna lainnya akan menghasilkan penjelasan yang berbeda pula. Jadi pendekatan digunakan apabila bersangkut paut dengan cara umum dan atau asumsi dalam menyikapi suatu masalah ke arah pemecahannya. Sebagai contoh: pendekatan sistem, maka orang yang menggunakan pendekatan sistem dalam memandang pemecahan masalah akan menggunakan logika berpikir bahwa suatu masalah disebabkan oleh berbagai faktor, dimana masing-masing faktor akan saling mempengaruhi sebagai suatu kesatuan yang utuh, dan mempunyai hubungan yang sistemik.

Pendekatan memberikan arah lahirnya strategi, jadi strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh seseorang dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada pendekatan yang dipahami secara mendalam oleh orang yang bersangkutan. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa pendekatan (*approach*) berbeda dengan strategi. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya pendekatan yang dipakai oleh seseorang akan menentukan strategi dan metode yang akan digunakan dalam implementasinya.

Kellen (1998) mengemukakan dua macam pendekatan utama dalam pembelajaran yaitu:

1. Pendekatan yang berpusat pada guru (*teachers centered approaches*). Pendekatan ini menurunkan sejumlah strategi pembelajaran, antara lain strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran ekspositori.
2. Pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered approaches*). Pendekatan pembelajaran ini melahirkan strategi pembelajaran siswa aktif, antara lain *discovery, inquiry* dan pembelajaran induktif.

Pada saat ini banyak sekali strategi pembelajaran yang dapat digolongkan kedalam dua kategori pendekatan tersebut di atas. Strategi-strategi pembelajaran tersebut akan diuraikan secara rinci dalam pembahasan pada bab-bab berikutnya.

C. Konsep Dasar Model Pembelajaran

1. Pengertian Model

Secara umum dalam pemahaman sehari-hari istilah model selalu dihubungkan dengan contoh barang atau benda tiruan dari benda aslinya, misalnya benda tiruan bumi dalam pembelajaran IPS digunakan globe, sementara pada pembelajaran tentang alat transportasi guru sering menggunakan model pesawat, model kereta api dan model-model mobil. Pengertian ini sangat umum dipahami oleh masyarakat luas, termasuk guru-guru. Apakah yang disebut dengan model tersebut sama dengan istilah replika (replika pesawat terbang, replika kereta api dan sebagainya).

Mengkaji pendapat Joyce dan Weil (1971), model pembelajaran sering disamakan pemahamannya dengan istilah strategi pembelajaran, yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman

belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar. Joyce dan Weil (2004) mempertegas kembali konsepnya tentang pemahaman model, dinyatakan bahwa model menyiratkan sesuatu yang lebih besar daripada strategi, metode atau taktik tertentu, lebih lanjut dinyatakan bahwa konsep model berfungsi sebagai alat komunikasi yang penting bagi guru. Penggunaan model tertentu membantu guru mencapai tujuan tertentu, tetapi bukan untuk tujuan lain (Arends, 2007).

Pengertian di atas memberikan gambaran bahwa model merupakan suatu pola yang dapat digunakan untuk merancang bahan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran.

2. Ciri-ciri Model

Seperti diuraikan pada bagian terdahulu, model pembelajaran dibuat dan disusun dengan maksud dan tujuan tertentu, untuk mencapai tujuan tertentu pula. Oleh sebab itu, sebuah model memiliki karakteristik masing-masing. Dalam membuat sebuah model pembelajaran pada ahli didasarkan pada landasan teorinya masing-masing. Sebagai sebuah model pembelajaran terdapat beberapa ciri sebagai berikut:

a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari ahli tertentu. Model tersebut berguna untuk mengembangkan penalaran menurut cara-cara ilmiah, misalnya Model Pembelajaran Penelitian Kelompok, yang disusun oleh Herbart Thelen didasarkan atas teori John Dewey. Model ini memiliki tujuan khusus dalam perancangannya yaitu untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan kemampuan proses berpikir induktif siswa, yang tidak dapat optimal ditingkatkan melalui model lainnya.

c. Dapat dijadikan pedoman untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.

   Misalnya model *synectics* disusun oleh William Gordon. Model ini dirancang untuk memperbaiki kreativitas siswa dalam pengajaran mengarang.

d. Memiliki perangkat bagian model yaitu:

   1) Urutan langkah-langkah implementasi pembelajaran, yaitu tahap-tahap apa yang harus dilakukan secara berurutan oleh guru kalau mereka ingin mengimplementasikan model tersebut dalam pembelajaran.

2) Prinsip reaksi, yaitu pola perilaku guru dalam memberikan reaksi terhadap perilaku siswa dalam belajar. Prinsip ini melukiskan cara guru memandang dan mereaksi perilaku siswa.

3) Sistem sosial, yaitu pola interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya pada saat proses pembelajaran dilakukan. Bentuk pola hubungan ini tergambar dari model yang akan digunakan.

4) Sistem pendukung, yaitu apa saja yang diperlukan untuk mendukung implementasi model dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran dengan menggunakan model tersebut efektif dan efisien.

e. Memiliki dampak pengiring sebagai akibat penerapan model tersebut dalam proses pembelajaran. Misalnya model *problem solving*, apakah setelah penerapan model ini dalam pembelajaran akan memberikan dampak terhadap kemandirian siswa dalam memecahkan masalah dikemudian hari.

3. Klasifikasi Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang sangat umum dan banyak diterima di kalangan dunia pendidikan adalah model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil. Menurut Joyce dan Weil (1996) ada empat model pokok pembelajaran, yang masing-masing model memiliki turunan model lainnya. Keempat model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Model Pengolahan Informasi (*The Information Processing Models*)

Model pembelajaran ini terdiri dari sejumlah model pembelajaran turunan yang secara spesifik memiliki karakteristik masing-masing, tetapi berada dalam rumpun model pengolahan informasi. Titik tolak konsep dasar model ini didasari oleh prinsip-prinsip pengolahan informasi oleh manusia dengan memperkuat dorongan-dorongan internal untuk memahami dunia dengan cara menggali dan mengorganisasikan data, merasakan adanya masalah dan mengupayakan jalan keluarnya serta mengembangkan bahasa untuk mengungkapkannya. Hal yang sangat penting menurut model ini adalah membentuk para siswa untuk memiliki kemampuan dalam mengolah dan memproses informasi secara baik untuk mempercepat keberhasilan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang optimal. Kunci keberhasilan dalam belajar menurut pandangan model ini adalah kemampuan dalam memproses informasi. Oleh sebab itu, model ini dinamakan model pengolahan/pemrosesan informasi (*information processing*). Dalam model ini guru diharapkan dapat meningkatkan

DUMMY

kemampuan siswa untuk memproses informasi secara cepat dan tepat, dengan menciptakan situasi dan kondisi lingkungan sehingga siswa memiliki kemampuan untuk:

1) Menangkap stimulus dari lingkungannya
2) Merumuskan masalah dari informasi yang diperolehnya di lingkungannya
3) Memecahkan masalah berdasarkan hasil pengolahan informasi yang didapatnya, baik secara verbal maupun non verbal.

Apabila model pemrosesan informasi ini digunakan dalam proses pembelajaran, maka hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah membentuk kemampuan siswa untuk memecahkan persoalan dengan strategi pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Dalam rumpun model ini terdapat tujuh macam model pembelajaran sebagai berikut:

1) Model pencapaian konsep (*Concept Attainment*)
2) Model Berpikir Induktif (*Inductive Thinking*)
3) Latihan Penelitian (*Inquiry Training*)
4) Model Pemandu Awal (*Advance Organizer*)
5) Memorisasi (*Memorization*)
6) Model Pengembangan Intelek (*Developing Intelect*)
7) Model Penelitian Ilmiah (*Scientific Inquiry*)

b. Personal models

Rumpun model ini bertolak dari pandangan *selfhood* dari individu, karena proses pendidikan sebenarnya secara sengaja diusahakan yang memungkinkan seseorang dapat memahami diri sendiri dengan baik, sanggup memikul tanggung jawab untuk pendidikan dan lebih kreatif untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Penggunaan model pembelajaran personal ini harus menekankan pada upaya menumbuhkembangkan kemandirian yang produktif sehingga manusia menjadi semakin sadar dan bertanggung jawab atas tujuannya. Model pembelajaran dalam kelompok ini sangat mementingkan efek pengiring sistem lingkungan belajar.

Nilai seorang pendidik adalah kemampuannya untuk membentuk kekhasan khusus setiap individu, oleh sebab itu yang perlu menjadi perhatian penting bagi guru dalam implementasi model-model personal adalah:

DUMMY

1) Bagaimana setiap individu mengalami proses perkembangan secara wajar
2) Setiap murid mampu mengonstruksi dirinya sendiri (*self concept*)
3) Sering memperhatikan aspek-aspek emosional individu dengan asumsi apabila setiap individu memiliki ketertiban pribadi internal maka dapat menghubungkannya baik dengan dirinya sendiri maupun dengan lingkungannya.

Dalam rumpun model pembelajaran personal ini terdapat empat macam model pembelajaran yaitu:

1) *Non Directive Teaching*
2) *Synectics Models*
3) *Awareness Training Models*
4) *Classroom Meeting*

c. Social model

Kelompok model ini berpandangan bahwa pembelajaran pada dasarnya sebagai interaksi sosial, pembelajaran tidak akan terjadi tanpa adanya interaksi sosial siswa. Interaksi sosial ini terbentuk baik dalam kelas maupun di luar kelas. Oleh sebab itu, pandangan ini menganggap siswa yang berhasil dalam interaksi sosial adalah mereka yang dapat membentuk *better society*. Yang terpenting menurut pandangan model ini adalah hubungan sosial dalam belajar.

Pandangan rumpun model pembelajaran interaksi sosial ini menitik beratkan pada pengembangan kemampuan kerja sama dari para siswa. Paling tidak ada dua asumsi dasar model pembelajaran sosial ini yaitu:

1) Masalah sosial diidentifikasi dan dipecahkan atas dasar dan melalui kesepakatan-kesepakatan yang diperoleh di dalam dan dengan menggunakan proses-proses sosial.
2) Proses sosial yang demokratis perlu dikembangkan untuk melakukan perbaikan masyarakat dalam arti seluas -luasnya secara *built-in* dan terus-menerus.

Yang termasuk dalam rumpun model pembelajaran sosial ini ada lima macam model pembelajaran sebagai berikut:

1) *Group Investigation*
2) *Role Playing*
3) *Jurisprudential Inquiry*
4) *Laboratory Training*
5) Penelitian Ilmu Sosial

DUMMY

d. Behavioral sistem models

Rumpun model pembelajaran perilaku dalam asumsinya mementingkan penciptaan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan perilaku (*reinforcement*) secara efektif, sehingga terbentuk pola perilaku yang dikehendaki. Model ini sebenarnya memfokuskan perhatian pada perilaku yang tampak (dapat diobservasi). Sebagai model pembelajaran yang bertolak dari psikologi behavioralistik maka model ini yang menjadi perhatiannya adalah sistem lingkungan belajar dengan penguatan perilaku dan perilaku terobservasi (*overt behavior*) dan metode tugas yang diberikan dalam rangka mengkomunikasikan keberhasilan.

Dalam kelompok model pembelajaran sistem perilaku ini terdapat lima model pembelajaran yaitu:

1) *Mastery Learning*
2) *Direct Instruction*
3) *Learning Self Control*
4) *Training For Skill and Concept Development*
5) *Assertive Training*.

D. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Mengajar

Istilah strategi pada awalnya lebih dikenal dalam dunia militer, yaitu suatu cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Dalam konteks ini seorang komandan berperan mengatur suatu strategi bagaimana memenangkan peperangan dengan mempertimbangkan berbagai hal baik kekuatan maupun kelemahan musuh. Semua hal tersebut dianalisis secara cermat, sehingga komandan dapat memutuskan kekuatan lawan baik kualitas persenjataan dan personal militernya maupun jumlah pasukan musuhnya. Setelah semuanya diperhitungkan dan diketahui secara jelas dan rinci, komandan memutuskan kapan dia harus menyerang musuh, taktik apa yang akan digunakan maupun teknik yang digunakan dalam menyerang musuh. Komandan menetapkan semua strategi, taktik dan teknik dan digunakannya dalam memobilisasi pasukannya untuk memenangkan peperangan. Hal yang sama juga dapat kita amati dari seorang pelatih sepak bola, dengan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan lawan seorang pelatih berupaya menerapkan strategi bermain yang pas dengan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan timnya sendiri. Apakah dia menggunakan strategi menyerang

DUMMY

atau malah strategi bertahan. Semua strategi tersebut apakah dimainkan dengan teknik tertentu atau dengan taktik khusus untuk memenangkan pertandingan.

Dari ilustrasi dalam dunia militer dan dunia sepak bola tersebut di atas, kita dapat memahami bahwa menentukan suatu strategi yang akan digunakan tidaklah mudah seperti membalik telapak tangan, sebab suatu strategi yang akan digunakan harus benar-benar mempertimbangkan berbagai aspek, baik kekuatan yang ada pada lingkungan internal maupun kekuatan dan kelemahan yang ada pada faktor internal. Tetapi harus menjadi acuan utama adalah tujuan yang diinginkan, kalau ilustrasi di atas tujuan yang diinginkan adalah memenangkan pertempuran dan memenangkan permainan.

Dalam dunia pendidikan David (1999) mengartikan sebagai sebuah rencana, metode atau rangkaian aktivitas/kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan khusus pendidikan.

Sementara Sanjaya (2008) mencermati ada dua hal yang terkandung dalam pengertian strategi yaitu:

a. Strategi pengajaran merupakan rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru mencapai langkah awal, yaitu tahap perencanaan, belum sampai pada tahap implementasi kegiatan. Dengan kata lain strategi sebenarnya adalah rencana tindakan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.
b. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya yang dijadikan panduan dalam penyusunan rencana tindakan seperti langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas yang akan digunakan dalam proses pembelajaran adalah tujuan tersebut. Dengan demikian, tidak ada strategi yang ditetapkan sebelum mengetahui secara jelas apa tujuan yang diinginkan. Tujuan yang diinginkan inilah yang menyebabkan strategi selalu tidak sama antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya.

Sebelum pembahasan tentang strategi belajar mengajar diteruskan, perlu terlebih dahulu dipahami dua hal pokok yaitu pengertian strategi dan mengajar. Beberapa pendapat mengemukakan pengertian strategi seperti Niti Semito yang menyatakan bahwa strategi tidak lain daripada melaksanakan prinsip perhitungan (*forecasting*) sampai kepada alternatif-alternatif, estimasi bahwa hal itu patut dilaksanakan berarti ia menekankan kepada unsur ketepatan dan rasional.

Raka Joni (1980) menjelaskan istilah strategi, di dalam konteks mengajar sebagai suatu pola umum perbuatan guru di dalam perwujudan mengajar. Pola umum tersebut berarti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tampak digunakan atau diperagakan guru di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.

Sementara ahli lain Kemp (1995) seperti dikutip oleh Sanjaya (2008) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Hal ini juga sejalan dengan pengertian yang dikemukakan oleh Dick dan Carry yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi mengajar berarti penyusunan pola dengan kemungkinan variasi dalam arti macam dan urutan umum mengajar, yang secara prinsip berbeda antara yang satu dengan yang lain, atau menunjuk kepada cara-cara merencanakan sesuatu sistem lingkungan belajar tertentu. Jika disejajarkan strategi mengajar ini dengan pembuatan rumah, strategi mengajar ini ibarat melacak berbagai kemungkinan macam rumah yang akan dibangun, yang masing-masing model akan menampilkan kesan dan pesan yang unik.

Kegiatan belajar mengajar merupakan satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan yang primer dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan kegiatan mengajar merupakan kegiatan sekunder yang dimaksudkan untuk dapat terjadinya kegiatan belajar mengajar yang optimal.

Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar yang optimal adalah suatu situasi dimana warga belajar dapat berinteraksi dengan pengajar dan atau bahkan pembelajaran di tempat tertentu yang telah diatur dalam rangka pencapaian tujuan. Selain itu situasi tersebut dapat lebih mengoptimalkan kegiatan belajar bila menggunakan metode dan atau media yang tepat. Dengan demikian maka kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan beberapa komponen seperti: siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi.

Komponen-komponen tersebut di atas saling berinteraksi satu sama lain dan bermula serta bermuara pada tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar mencakup berbagai komponen dan saling berinteraksi serta saling mempengaruhi, maka kegiatan tersebut merupakan suatu sistem yang sering disebut istilah sistem instruksional. Kegiatan belajar mengajar sebagai suatu sistem instruksional merupakan interaksi antara warga belajar dengan komponen-komponen lainnya. Pengajar sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar, hendaknya memikirkan dan mengupayakan terjadinya interaksi warga belajar dengan komponen yang lain secara optimal. Berinteraksinya warga belajar dengan komponen lain secara optimal akan mengefektifkan kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengoptimalkan interaksi tersebut dalam sistem instruksional, maka guru harus mengkonsistensikan tiap-tiap aspek dari komponen yang membentuk sistem instruksional.

Dari uraian-uraian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa strategi belajar mengajar adalah kegiatan pengajar untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem instruksional dengan menggunakan siasat tertentu. Siasat yang berbeda akan menyebabkan adanya berbagai strategi belajar mengajar yang berbeda pula. Strategi belajar mengajar dapat berupa ekspositoris maupun heuristik.

Berbagai istilah sering disamakan dan dibedakan antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik. Istilah strategi dari uraian di atas kita pahami sebagai sebuah perencanaan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Rencana tindakan yang sudah disusun tersebut pada tataran implementasi harus dilakukan dengan metode tertentu pula agar benar-benar berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Jadi metode dipilih dan digunakan untuk mewujudkan strategi yang disusun dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh sebab itu, dalam satu strategi dapat saja digunakan berbagai metode sekaligus, misalnya penggunaan belajar kooperatif dengan strategi ekspositori dapat saja digunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi sekaligus dalam suatu proses pembelajaran.

Istilah yang sering ditukarbalikkan pengertiannya adalah pendekatan (*approach)*, sering terjadi kebingungan apakah strategi lebih dulu baru ada pendekatan atau malah sebaliknya dari suatu pendekatan akan lahir strategi tertentu. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, sehingga pendekatan ini masih bersifat umum, karena dia merupakan titik pandang terhadap suatu proses. Dengan demikian dapat dipahami bahwa lahirnya suatu strategi dan metode tergantung pada pendekatan tertentu pula.

Roy Killen (1998) menyatakan ada dua pendekatan pembelajaran yaitu (1) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan (2) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Pendekatan yang berpusat pada guru melahirkan strategi pembelajaran langsung, pembelajaran deduktif dan pembelajaran ekspositori. Sedangkan pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada siswa melahirkan strategi pembelajarn *discovery, inquiry* serta strategi pembelajaran induktif.

Sedangkan teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode. Misalnya bagaimana cara yang harus dilakukan agar metode ceramah berjalan efektif dan efisien? Dengan demikian,

sebelum orang melakukan proses ceramah sebaiknya memperhatikan kondisi dan situasi, misalnya kalau siang hari ceramah dengan jumlah peserta yang banyak tentu akan berbeda teknik berceramah kalau dilakukan pada pagi hari atau malam hari dengan jumlah peserta yang sedikit.

Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu, sehingga taktik ini lebih bersifat individual (Sanjaya, 2008). Misalnya ada dua orang guru yang sama-sama menggunakan metode diskusi dalam situasi dan kondisi yang sama di suatu sekolah, akan terjadi perbedaan taktik dalam mengaktifkan siswa selama diskusi berlangsung.

2. Pentingnya Strategi Mengajar

Pencapaian tujuan pembelajaran sangat tergantung pada variabel-variabel dalam proses pembelajaran itu sendiri. Banyak ahli mengemukakan tentang variabel proses pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Nyoman Sudana Degeng (1989) yang mengklasifikasikan variabel-variabel sebagai komponen utama yaitu: tujuan, pilihan tindakan dan kendala. Glaser (1967) mengemukakan tentang empat komponen dalam proses pembelajaran adalah analisis bidang studi, diagnosis kemampuan awal siswa, proses-proses pengajaran dan pengukuran hasil belajar. Sedangkan Reigeluth (1977) merumuskan landasan pengembangan suatu teori pengajaran atas empat variabel yaitu kondisi pengajaran, bidang studi, strategi pengajaran, dan hasil pengajaran.

Perbandingan komponen proses pembelajaran menurut Glaser dan Reigeluth dapat disajikan dalam diagram berikut:

Glaser (1967)	Reigeluth (1977)
analisis bidang studi	kondisi pengajaran
diagnosis kemampuan awal siswa	bidang studi
proses-proses pengajaran	strategi pengajaran
pengukuran hasil belajar	hasil pengajaran

Penggunaan strategi mengajar yang tepat sangat penting untuk diperhatikan, oleh karena itu strategi mengajar yang digunakan untuk pencapaian tujuan instruksional/pengajaran tertentu harus dapat menumbuhkan daya tarik bagi si belajar. Karena dengan daya tarik yang tinggi pada saat penyampaian bahan pengajaran menyebabkan siswa ingin mempelajari bidang studi dengan intensitas minat dan perhatian yang tinggi. Tingginya intensitas minat, perhatian dan motivasi ini merupakan pra kondisi bagi pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Hal ini pada dasarnya merupakan tanggung jawab pengajaran, dan merupakan suatu indikator kualitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar.

Rangkuman

Setelah kita mempelajari bahan kajian tentang konsep dasar pembelajaran sebagai suatu sistem, konsep dasar pendekatan, strategi dan model pembelajaran, mari kita simpulkan apa yang telah kita telaah di atas sebagai berikut:

Konsep Pembelajaran Sebagai Sistem

Pembelajaran sebagai sistem karena proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saliung ketergantungan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, di antaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

Faktor guru mencakup: *Teacher formative experience*, *Teacher training experience* , dan *Teacher properties*. Faktor siswa mencakup: Latar belakang siswa, kemampuan dasar, pengetahuan, dan sikap.

Faktor sarana dan prasarana mencakup kelengkapan sarana dan prasarana yang dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar, dan dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar.

Faktor lingkungan mencakup: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah serta lingkungan masyarakat.

Konsep Dasar Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan diartikan sebagai cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian. Pendekatan memberikan arah lahirnya strategi. Dua macam pendekatan utama dalam pembelajaran yaitu:

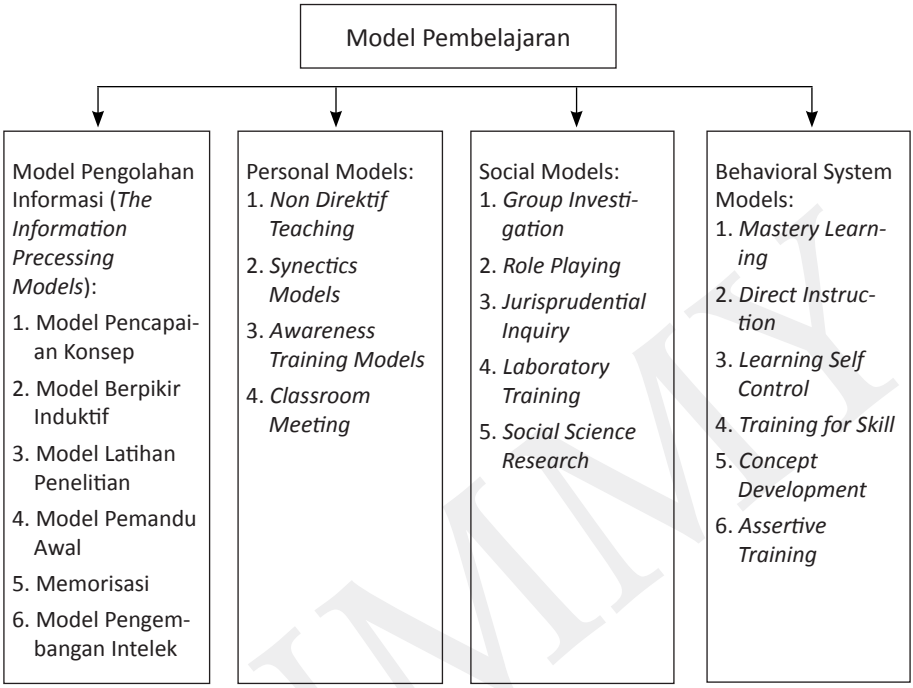
1. Pendekatan yang berpusat pada guru; menurunkan sejumlah strategi pembelajaran, antara lain strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran ekspositori.
2. Pendekatan yang berpusat pada siswa: melahirkan strategi pembelajaran siswa aktif, antara lain *discovery, inquiry,* dan pembelajaran induktif.

Konsep Dasar Model Pembelajaran

Model merupakan suatu pola yang dapat digunakan untuk merancang bahan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran.

DUMMY

Beberapa model Pembelajaran:



Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

Strategi mengajar menunjuk kepada cara-cara merencanakan sesuatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Latihan 1

Untuk memantapkan pemahaman anda terhadap materi tersebut, cobalah anda berdiskusi dengan kelompok belajar anda dan jawablah pertanyaan berikut ini:

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan konsep pembelajaran sebagai suatu sistem, berikan contoh konkretnya.
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan model pembelajaran dan sebutkan ciri -ciri model pembelajaran
3. Jelaskan perbedaan antara pendekatan, model, dan strategi

DUMMY

Tes Formatif 1

Jawablah beberapa pertanyaan berikut ini, tanpa melihat materi yang disajikan di bagian depan. Anggaplah anda sedang ujian dihadapan pengawas. Dengan demikian, anda akan dapat menguji sampai sejauh mana penguasaan anda terhadap bahan bacaan yang sudah dikaji.

1. Uraikan dengan singkat disertai dengan contoh, apa yang dimaksud pembelajaran sebagai suatu sistem!
2. Jelaskan dengan bahasa anda sendiri pengertian pendekatan, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran!
3. Jelaskan bagaimana hubungan antara pendekatan, model, dan strategi pembelajaran!

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Sub Unit 2
Pertimbangan Memilih Strategi Pembelajaran

A. Menentukan Strategi Mengajar

Pada uraian terdahulu telah dikemukakan betapa pentingnya strategi mengajar untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran. Tetapi strategi bukanlah satu-satunya variabel yang paling menentukan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal, sebab belajar dan pembelajaran mencakup variabel yang sangat kompleks dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Berbagai strategi, metode, teknik dan taktik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, karyawisata, observasi, studi kasus dan *problem solving, role playing*, simulasi dan sebagainya turut mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Menentukan strategi mengajar secara tepat akan dipengaruhi oleh faktor anak didik, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Perkembangan itu sendiri merupakan suatu proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang yang meliputi aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, seorang pengajar tidak akan dapat menentukan strategi pengajaran yang akurat tanpa mengetahui perkembangan-perkembangan peserta didik.

Seperti diuraikan pada bagian terdahulu, bahwa penentuan strategi pembelajaran yang digunakan perlu mempertimbangkan berbagai faktor baik yang berkaitan dengan internal sekolah, kelas dan guru, juga faktor yang bersifat eksternal di luar sekolah, sebab faktor-faktor tersebut juga turut mempengaruhi efektivitas implementasi suatu strategi yang disusun untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hubungan ini Sanjaya (2008) mengemukakan beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam menentukan strategi pembelajaran yaitu:

1. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk bahan pertimbangan ini ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru sebelum menentukan satu jenis strategi pembelajaran. Pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:
    a. Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif atau psikomotor
    b. Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau tingkat rendah
    c. Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik.

2. Pertimbangan yang berhubungan bahan atau materi pembelajaran. Beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru dalam pertimbangan aspek ini adalah:
   a. Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu
   b. Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat tertentu atau tidak
   c. Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu.
3. Pertimbangan yang berhubungan siswa. Beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru dalam pertimbangan aspek ini adalah:
   a. Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik
   b. Apakah strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi siswa
   c. Apakah strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebiasaan dan gaya belajar siswa
4. Pertimbangan yang berhubungan hal-hal lainnya. Beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru dalam pertimbangan aspek ini adalah:
   a. Apakah untuk mencapai tujuan yang diinginkan cukup hanya dengan satu strategi saja
   b. Apakah strategi yang digunakan merupakan satu-satunya strategi yang paling tepat digunakan
   c. Apakah strategi tersebut memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi kalau digunakan dengan situasi dan kondisi di sekolah dan kelas.

B. Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran

Seperti diuraikan, banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat memacu peningkatan hasil pembelajaran di kelas. Tetapi yang harus disadari oleh seorang guru adalah bahwa tidak semua model cocok untuk semua mata pelajaran atau pokok bahasan serta kompetensi lulusan yang diinginkan. Hal ini secara tegas dinyatakan oleh Killen (1998) yang menyatakan bahwa *" No teaching strategy is better than others in all circumstances, so you have be able to use a variety of teaching strategies, and make rational decisions about when each of the teaching strategies is likely to most effective"*.

Pernyataan Killen tersebut mengisyaratkan kepada guru untuk berhati-hati dan secara cermat mempertimbangkan dalam menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2008) mengungkapkan beberapa pertimbangan tersebut sebagai berikut:

1. Berorientasi pada Tujuan
2. Aktivitas
3. Individualitas
4. Integritas.

Tujuan merupakan komponen utama yang perlu dipertimbangkan dalam menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini sangat penting karena mengajar pada dasarnya adalah untuk mencapai tujuan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal guru perlu memikirkan strategi apa yang paling tepat, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Dengan demikian, berarti seorang guru sebelum memilih strategi harus memahami secara mendalam landasan pemikiran tentang sebuah model dan strategi pembelajaran. Untuk meningkatkan apa sebuah strategi pembelajaran tersebut, dan keterampilan apa yang akan tumbuh sebagai dampak dari sebuah model atau strategi pembelajaran yang disusun.

Seperti diketahui belajar adalah perubahan perilaku, sebagai akibat pengalaman belajar, berbuat, dan berlatih. Oleh karena itu, dalam menetapkan strategi harus dipertimbangkan aktivitas apa yang akan dikembangkan dan strategi mana yang paling optimal mengembangkan aktivitas tersebut.

Katakanlah kita ingin meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan penelitian, maka strategi *inquiry training* yang akan menjadi pilihan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajarannya.

Dalam memilih model dan strategi pembelajaran, seorang guru harus juga mempertimbangkan sejauh mana strategi pembelajaran yang akan digunakan akan dapat meningkatkan kemampuan yang diinginkan pada setiap individu siswa bukan hanya mempertimbangkan dari aspek kelompok siswa. Sebab hakikat pembelajaran adalah membuat semua siswa di dalam kelas dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Mengembangkan kepribadian siswa melalui pembelajaran merupakan tujuan yang patut dipertimbangkan dalam menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Pembelajaran bukan hanya bertujuan mengembangkan salah satu aspek dari kepribadian siswa, tetapi mencakup semua aspek, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Ketiga aspek tersebut sudah semestinya dipertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran, apakah sebuah strategi hanya mengembangkan aspek tertentu atau mampu secara komprehensif mengembangkan seluruh aspek kepribadian yang menjadi tujuan pembelajaran atau tidak, adakah dampak pengiring dari suatu strategi pembelajaran mampu menunjang perkembangan atau pertumbuhan berbagai aspek tersebut. Hal tersebut harus menjadi pertimbangan dan pemikiran seorang guru dalam menetapkan strategi pembelajaran.

Dalam perspektif Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, khususnya pada Bab IV Pasal 19 secara tegas dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara:

1. Interaktif
2. Inspiratif
3. Menyenangkan
4. Menantang
5. Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif
6. Memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

Dari penegasan peraturan pemerintah tersebut di atas, tampak sekali bahwa pembelajaran yang diamanatkan oleh peraturan tersebut adalah proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek pengembangan dan pertumbuhan peserta didik secara komprehensif.

Untuk mencapai proses pembelajaran seperti kriteria yang diamanatkan oleh peraturan pemerintah tersebut tidaklah mudah, sebab indikator pembelajaran tersebut tidak cukup hanya dengan menggunakan satu strategi pembelajaran saja, tetapi memerlukan berbagai strategi pembelajaran. Atau dengan kata lain diperlukan variasi strategi pembelajaran agar dapat menghasilkan proses pembelajaran sesuai dengan kriteria tersebut. Sama halnya dengan permainan sepak bola, ternyata dalam satu pertandingan seorang pelatih tidak dapat hanya menggunakan satu strategi saja, tetapi selalu menggunakan berbagai strategi secara variatif. Hal ini secara tegas dinyatakan oleh Killen (1998) bahwa *"No teaching strategy is better than others in all circumstances, so you have be able to use a variety of teaching strategies, and make rational decisions about when each of the teaching strategies is likely to most effective"*.

Rangkuman

Setelah kita mempelajari bahan kajian tentang berbagai prinsip dan pertimbangan dalam menentukan strategi dan model pembelajaran, mari kita simpulkan apa yang telah kita telaah di atas sebagai berikut

Penggunaan strategi mengajar yang tepat sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang guru, karena strategi mengajar yang digunakan sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan instruksional/pengajaran tertentu. Tingginya intensitas minat, perhatian dan motivasi siswa dalam belajar merupakan pra

kondisi bagi pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Hal ini pada dasarnya merupakan tanggung jawab pengajaran, dan merupakan suatu indikator kualitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar. Kondisi tersebut dapat tercapai melalui penggunaan strategi pembelajaran yang tepat.

Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam menentukan strategi pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan yang ingin dicapai
2. Bahan atau materi pembelajaran
3. Siswa
4. Hal-hal lainnya (termasuk dalam hal ini lingkungan sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan dan kemampuan pengajar).

Dalam rangka pemilihan tersebut di atas beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan strategi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Berorientasi pada tujuan.
2. Aktivitas
3. Individualitas
4. Integritas

Latihan 2

Untuk memantapkan pemahaman anda terhadap materi tersebut, cobalah anda berdiskusi dengan kelompok belajar anda dan jawablah pertanyaan berikut ini: kalau saudara sebagai guru di SD, apa yang perlu saudara pertimbangan untuk menetapkan penggunaan/pemilihan model, pendekatan/ strategi pembelajaran.

Tes Formatif 2

Jawablah pertanyaan berikut ini, tanpa melihat materi yang disajikan di bagian depan. Anggaplah anda sedang ujian di hadapan pengawas. Dengan demikian anda akan dapat menguji sampai sejauh mana penguasaan anda terhadap bahan bacaan yang sudah dikaji.

1. Jelaskan berbagai hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan pendekatan, model, dan strategi pembelajaran
2. Kemukakan satu strategi pembelajaran yang sering anda gunakan. Berikan alasan mengapa strategi pembelajaran tersebut anda anggap tepat untuk pembelajaran tersebut.

DUMMY

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Anwar, Arsyad A. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini: Panduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Ibu*. Bandung: Alfabeta.

Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach, 7th edition*. New York: McGraw Hill, Inc.

David, M.B., Paul R,B. 1999. *Methods For Effective Teaching*. 2nd. London: A Viacom Company.

Joyce, Bruce & Weil. 1996. *Models of Teaching 5th edition* USA : by Allyn & Bacon-A Simon & Schuster Company-Needham Heights,Mass.02194.

Killen, Roy. 1998. *Effective Teaching Strategis: Lesson from Research and Practice,* second edition. Australia: Social Science Press.

Bloom, Benjamin S., ed. 1985. *Developing Talent in Young People*. New York: Ballantine.

Collins, Marva. 1992. *Ordinary Children, Extraordinary Teachers*. Norfolk, VA: Hampton Roads.

DUMMY

Glaser, R. 1971a.*Instructional Technology And The Measurement Of Learning Outcome: Some Question*. New Jersey-Educational Technology Publication.

Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Grasindo.

Indra Djati Sidi. 2001. *Menuju Masyarakat Belajar. Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*. Jakarta: Proyek Perluasan dan Peningkatan Mutu SMU.

Peraturan Pemerintah Nomor:19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.

Raka Joni. 1980. *Cara Belajar Siswa Aktif: Wawasan Kependidikan dan Pembaruan Pendidikan Guru*. Malang IKIP.

Reigeluth, C.M. 1983. *Instructional Design: What is it?*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Sally, Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)-9th edition.* Translate oleh: Diane E.Papalia, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Putra Grafika.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Sub Unit 1

1. Pembelajaran sebagai suatu sistem adalah suatu pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait satu sama lain.
2. Pengertian pendekatan adalah cara pandang guru terhadap proses pembelajaran.

   Pendekatan yang dipakai oleh guru akan menentukan strategi dan metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran .

   Pengertian model pembelajaran adalah suatu pola yang dapat digunakan oleh setiap guru untuk merancang bahan pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran.

   Pengertian strategi pembelajaran adalah panduan seorang guru dalam menuju tujuan dari proses pembelajaran. Tujuan yang diinginkan inilah yang menyebabkan strategi selalu tidak sama antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya.
3. Pendekatan memberikan arah lahirnya strategi, jadi strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh seseorang dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada pendekatan yang dipahami secara mendalam oleh orang

DUMMY

yang bersangkutan, sementara model menyiratkan sesuatu yang lebih besar daripada strategi, metode, atau taktik tertentu. Dengan penggunaan model tertentu dapat membantu guru untuk mencapai tujuan tertentu.

Sub Unit 2

Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan pendekatan, model dan strategi pembelajaran

1. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang diinginkan dicapai. Untuk pertimbangan ini ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru sebelum menentukan satu jenis strategi pembelajaran, seperti:
   a. Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif atau psikomotor?
   b. Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau tingkat rendah?
   c. Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
2. Pertimbangan yang berhubungan bahan atau materi pembelajaran. Beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru dalam pertimbangan aspek ini adalah:
   a. Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu?
   b. Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat tertentu atau tidak?
   c. Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu?
3. Pertimbangan yang berhubungan siswa. Beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru dalam pertimbangan aspek ini adalah:
   a. Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik?
   b. Apakah strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan minat, bakat dan kondisi siswa?
   c. Apakah strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebiasaan dan gaya belajar siswa?
4. Pertimbangan yang berhubungan hal hal lainnya. Beberapa pertanyaan yang harus dijawab guru dalam pertimbangan aspek ini adalah

DUMMY

a. Apakah untuk mencapai tujuan yang diinginkan cukup hanya dengan satu strategi saja?
b. Apakah strategi yang digunakan merupakan satu-satunya strategi yang paling tepat digunakan?
c. Apakah strategi tersebut memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi kalau digunakan dengan situasi dan kondisi di sekolah dan kelas?

Glosarium

Model pembelajaran: kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar.

Pendekatan: cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian.

Sistem: satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Strategi pengajaran: sebuah rencana, metode atau rangkaian aktivitas/ kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan khusus pendidikan.

Taktik: gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu.

Teknik: cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode.

DUMMY

UNIT 2 PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Pendahuluan

Setelah mempelajari Unit 2 ini, anda diharapkan dapat memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar
2. Menjelaskan prinsip pembelajaran di sekolah dasar
3. Mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran di sekolah dasar

Untuk mencapai tujuan tersebut, unit ini terdiri atas 2 sub unit. *Sub Unit 1* mengupas karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, serta prinsip-prinsip pembelajaran di sekolah dasar; dan *Sub Unit 2* membahas masalah-masalah dalam pembelajaran di sekolah dasar. Masing-masing sub unit ini akan dilengkapi dengan ilustrasi yang berguna bagi anda untuk membantu memahami konsep-konsep tersebut. Untuk memantapkan dan memperkaya anda akan materi Unit 2 ini, anda dipersilakan untuk mempelajari juga bahasan yang serupa dalam web dan video yang telah disediakan.

Agar anda dapat mempelajari dan menguasai materi Unit 2 ini dengan baik, catatlah butir-butir penting dalam unit ini dan cobalah bandingkan dengan kondisi riil penyelenggaraan pendidikan di sekolah anda. Selanjutnya, apabila anda merasa telah menguasai materi setiap sub unit, kerjakanlah latihan-latihan dan tes formatif yang telah disediakan. Kemudian, bandingkan hasil jawaban anda dengan kunci jawaban yang tersedia, sehingga anda dapat menilai sendiri capaian belajar yang anda peroleh.

Selamat Belajar, Semoga Berhasil

DIMAS

Sub Unit 1
Karakteristik Anak Sekolah Dasar

1. Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik

Seorang pendidik yang profesional sebelum menentukan langkah bagaimana menangani peserta didik dalam proses pembelajaran untuk tercapai tujuan yang diinginkan perlu mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik lebih-lebih karakteristik peserta didik sekolah dasar. Seorang guru ataupun pendidik setelah mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik diharapkan dapat melakukan suatu tindakan-tindakan yang dapat menciptakan proses belajar yang kondusif bagi siswa sekolah dasar. Ketika seorang pendidik dihadapkan pada permasalahan belajar peserta didiknya maka pendidik dapat mengambil langkah-langkah penyelesaian dengan mengacu pada karakteristik anak didiknya yang telah dipelajari sebelumnya. Oleh sebab itu, paling tidak ada beberapa alasan pentingnya memahami secara mendalam tentang karakteristik peserta didik sebagai bekal awal seorang guru dalam mengajar.

Beberapa hal pokok yang menjadi dasar pentingnya memahami karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik anak merupakan masukan awal (*entry behavior*) untuk menentukan pendekatan, model dan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran akan tepat apabila didasarkan atas pertimbangan karakteristik peserta didik yang sedang mengikuti proses pembelajaran.
2. Sebagai dasar untuk merancang bantuan dan bimbingan kepada siswa yang menghadapi permasalahan pembelajaran.
3. Sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan jenis, macam, dan tipe media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

A. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Menurut Djamarah (2002:89) usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Pada usia ini anak pertama kali mengalami pendidikan formal dan bisa juga dikatakan bahwa usia ini adalah merupakan usia yang matang untuk menerima pelajaran-pelajaran yang merupakan tingkat pertama dalam pendidikan sebagai bekal dikemudian hari meniti jenjang pendidikan tingkat yang lebih tinggi. Seperti diketahui bahwa di usia kanak-kanak

merupakan *basic* awal dalam menentukan perkembangan anak di masa-masa yang akan datang. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan dapat memberikan lingkungan yang baik untuk dapat membantu perkembangan secara optimal dalam menjalani proses belajar. Masa sekolah dasar menurut Suryosubroto (2002:90) dapat dibagi menjadi dua fase, yaitu:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (6 tahun sampai umur 10 tahun).

   Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti berikut:

   a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi sekolah;
   b. Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional;
   c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri, suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal ini dirasa menguntungkan, dalam hal ini ada kecenderungan untuk meremehkan anak lain;
   d. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting;
   e. Pada masa ini (terutama pada umur 6 -8 tahun), anak menghendaki nilai atau Rapor yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 tahun sampai kira-kira umur 13 tahun.

   Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

   a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari -hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
   b. Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar.
   c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran-mata pelajaran khusus.
   d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan seorang guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
   e. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.

DUMMY

f. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebagai sarana untuk dapat bermain bersama-sama.

Marilah kita bandingkan kedua fase perkembangan di atas:

Karakteristik anak pada masa Kelas-kelas Rendah (Usia 6 tahun – 10 tahun)	Karakteristik anak pada masa Kelas-kelas Tinggi (Usia 9 tahun – 13 tahun)
a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi sekolah; b. Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional; c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri, d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal ini dirasanya menguntungkan, dalam hal ini ada kecenderungan untuk meremehkan anak lain; e. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting; f. Pada masa ini (terutama pada umur 6-8 tahun), anak menghendaki nilai atau Rapor yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.	a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis; b. Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar; c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran-mata pelajaran khusus. d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan seorang guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri; e. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah; f. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebagai sarana untuk dapat bermain bersama-sama.

Menurut Fauzi (1999:88) , didalam permainan, biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri. Aturan ini biasanya mereka buat atas kesepakatan bersama atau salah seorang dari mereka mengajukan aturan permainan kemudian disepakati bersama untuk digunakan sebagai aturan main. Masa keserasian bersekolah ini diakhiri dengan suatu masa yang disebut masa pueral. Masa ini demikian khasnya, sehingga menarik perhatian banyak ahli, dan karenanya juga banyak dilakukan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, tentang sifat-sifat khas anak-anak masa pueral ini dapat disimpulkan dalam dua hal,

DUMMY

yaitu; (1) ditujukan untuk berkuasa, dan (2) ekstravers, sikap tingkah laku, dan perbuatan anak puer ditujukan untuk berkuasa, apa yang diinginkan dan diidam-idamkan adalah si kuat, si jujur, si menang, si juara, dan sebagainya.

Di samping sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak puer juga ekstravers, berorientasi keluar dirinya; hal ini mendorongnya untuk menyaksikan keadaan-keadaan dunia luar dirinya dan untuk mencari teman sebaya untuk memenuhi kebutuhan psikisnya itu. Anak-anak masa ini membentuk kelompok-kelompok sebaya untuk mencari kemenangan, memperlihatkan kekuasaan, dan sebagainya. Karena itu, sering kali masa ini diberi ciri sebagai masa *competitive socialization*, yang ditandai adanya dorongan yang kuat untuk bersaing, dan hal ini disalurkan dalam hubungan dengan teman-teman sebayanya. Dalam persaingan itulah anak puer mendapatkan sosialisasi lebih lanjut. Apabila hubungan dengan teman sebaya ini mendapat dukungan, arahan, dan bimbingan yang tepat (dari pendidik) akan dapat mempercepat pertumbuhan anak dalam proses sosialisasi.

Anak puer umumnya dijuluki sebagai si tukang jual aksi sementara ada juga yang menjuluki si pengecut. Dia menyatakan dapat melakukan ini dan itu (si tukang aksi), tetapi di samping itu tidak berani berbuat begini atau begitu (si pengecut). Juga di dalam cita-cita anak puer itu memancar perasaan akan kekuatan sendiri dan perasaan dapat melakukan sesuatu. Mereka ingin jadi orang-orang yang mempunyai kekuatan besar, misalnya kapten perahu besar, pilot jet, juara balap mobil, juara sepak bola, dan sebagainya.

Masa pueral dengan sikap ekstravers ini adalah masa ketika aku si anak tidak sibuk dengan dirinya sendiri, tetapi sibuk dengan yang lain, anak menghadapi dunianya dengan aktivitas yang dilanjutkan keluar. Karena itu masa ini dapat dianggap sebagai masa meninggalkan masa dongeng dan masuk ke dalam alam kerja, yaitu alam mengenal dan berbuat.

Hal-hal penting pada masa ini adalah sikap anak terhadap otoritas, khususnya otoritas orang tua dan guru. Anak-anak puer menerima otoritas orang tua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Anak-anak mengharapkan adanya sikap yang objektif dan adil pada pihak orang tua dan guru serta pemegang otoritas orang dewasa lainnya. Sikap pilih kasih akan mudah dikenal dan menimbulkan problem di kalangan mereka.

Perkembangan psiko-fisik siswa.

a. Perkembangan motorik (fisik) siswa

Pada anak sekolah dasar khususnya pada usia 10 tahun, anak laki-laki maupun perempuan badannya bertambah berat di samping juga adanya pertambahan tinggi badan, setelah memasuki usia pubertas sekitar usia 12-13

tahun biasanya anak perempuan berkembang lebih cepat dibandingkan dengan anak laki-laki. Pertumbuhan sikap masing-masing individu ini sangat bervariasi tergantung oleh banyak faktor seperti ras, bangsa, tingkat ekonomi serta faktor lingkungan lainnya. Peranan keluarga dalam pertumbuhan fisik seorang anak sangat penting mengingat kebutuhan anak yang beragam, misalnya dalam hal pemberian makanan bergizi dan mempunyai nutrisi yang baik. Apabila seorang anak diberikan cukup makanan yang bergizi atau memiliki nutrisi tinggi maka hal ini akan merangsang pertumbuhan fisik anak, anak akan dapat tumbuh sehat dan tidak mudah terserang infeksi penyakit. Pemberian nutrisi yang cukup dan gizi yang memadai ini erat kaitannya dengan latar belakang keluarga, seperti pendidikan maupun tingkat ekonomi keluarga. Banyak penelitian yang dilakukan oleh para ahli yang menyebutkan bahwa keluarga dari tingkat ekonomi rendah cenderung memiliki anak yang kurang sehat bila dibandingkan dengan anak dengan latar belakang dari keluarga yang tergolong mampu.

Kekurangan nutrisi dapat mengakibatkan pertumbuhan yang lambat, karena nutrisi tersebut hanya untuk mempertahankan hidup dan energi, sedang protein lebih untuk meningkatkan pertumbuhan. Apabila makanan tidak dapat mendukung kedua proses tersebut sepenuhnya maka pertumbuhannya menjadi tidak optimal. Nutrisi juga mempunyai implikasi sosial. Anak tidak dapat bermain dan tetap tinggal diam karena tidak mendapatkan makanan yang cukup (Soemantri, 2004:24) . Hal itu akan mempengaruhi aktivitas anak dalam bermain, bekerja atau belajar bersama anak lainnya. Hal ini pada akhirnya dapat menyebabkan anak menjadi rendah diri dan mungkin mengisolasi dirinya sendiri.

b. Perkembangan intelektual

Menurut Soemantri (2004:2.11) terdapat beberapa aspek perkembangan intelektual pada usia kanak-kanak, yaitu perkembangan kognitif (tahap operasi konkret Piaget), berpikir operasional, dan konservasi. Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget terdapat tahap perkembangan kognitif yang disebut tahap operasi konkret, di mana biasanya anak yang berada pada tahap perkembangan kognitif ini berkisar usia 5 sampai dengan 7 tahun. Tahap operasi konkret merupakan tahapan berpikir di mana anak dapat berpikir secara logik mengenai sesuatu, kemudian seiring dengan meningkatnya usia anak, akan meningkat pada tahap berpikir operasional yang ditandai dengan anak dapat mempergunakan berbagai simbol.

Perkembangan intelektual anak selanjutnya adalah konservasi. Konservasi adalah salah satu kemampuan yang penting yang dapat mengembangkan berbagai operasi pada tahap konkret. Dengan kata lain konservasi adalah kemampuan untuk mengenal atau mengetahui bahwa dua bilangan yang sama akan tetap sama dalam substansi berat atau volume selama tidak

ditambah atau dikurang. Contohnya adalah dapat kita buktikan dengan memberikan percobaan di mana dua buah bola dari tanah liat yang sama apabila digelindingkan keadaannya tetap sama (jumlahnya) atau tidak? Anak yang memiliki konservasi akan menjawab bahwa keadaannya akan sama.

c. Perkembangan Emosi

Selain perkembangan kognitif anak-anak usia sekolah dasar juga mengalami perkembangan emosional. Terdapat berbagai gangguan emosional yang sering terjadi pada usia anak sekolah dasar antara lain adalah *separation, destruktif, phobia,* dan *stress*.

Separation merupakan ketakutan yang tidak realistik.

Separation adalah suatu ketakutan berpisah dengan orang tua atau orang dewasa lainnya. Walaupun perpisahan tersebut hanya dalam kurun waktu yang singkat, misalnya anak ditinggalkan untuk menjalani sekolah. Ketakutan ini dapat disebabkan oleh berbagai hal berbeda-beda. Hal ini dapat mengakibatkan anak mengalami sakit kepala, sakit perut, dan sebagainya.

Keadaan ini pada umumnya terjadi pada saat anak masuk kelas awal di SD. Hal ini sebagai akibat anak merasa berada di lingkungan yang baru, pada saat inilah sangat diperlukan keberadaan guru sebagai pembimbing dalam penyesuaian diri. Untuk mengatasi hal ini ibu ataupun orang yang berada di lingkungan tersebut berperan penting dalam membantu anak menghadapi ketakutan berpisahnya.

Destruktif adalah semacam bentuk reaksi anak yang suka merusak benda-benda di sekitarnya. Anak yang mengalami *destruktif* ini suka sekali membongkar-bongkar barang dan bahkan membantingnya. Hal ini bisa diakibatkan karena anak mengalami permasalahan dalam emosionalnya atau bisa disebabkan oleh anak tidak menyadari kemampuannya dalam merusak benda-benda. Perlu penanganan serius jika anak mengalami destruktif ini dimulai dari orang-orang terdekatnya sendiri.

Phobia adalah suatu bentuk ketakutan yang *"exaggerated/unreasonable"* yang dialami oleh anak. Ketakutan ini bisa dalam bentuk takut gelap, takut ruang sempit/luas, takut ketinggian ataupun takut terhadap gelang karet dan binatang yang tidak buas seperti kupu-kupu.

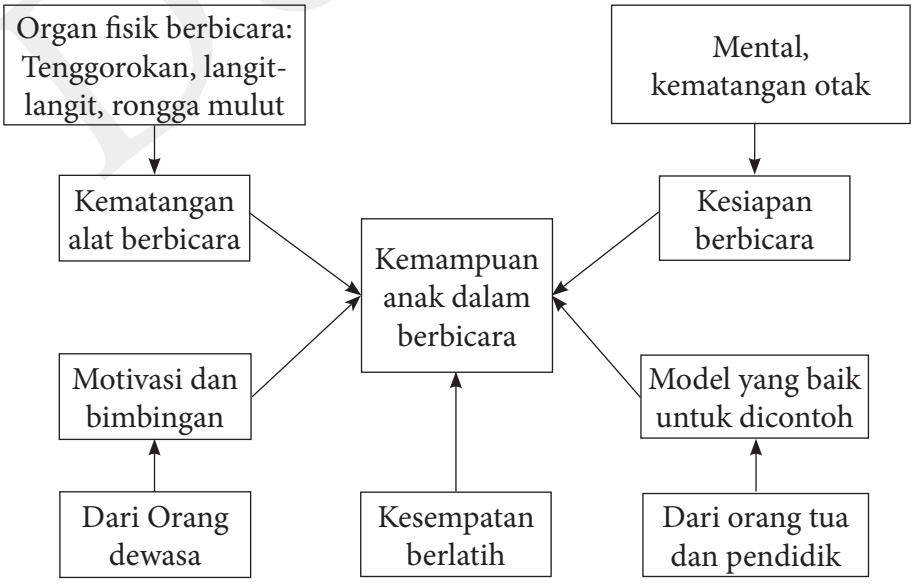
Untuk mengantisipasi agar ketiga bentuk gangguan tersebut tidak semakin parah, pada saat anak sudah mulai bersekolah di SD, guru perlu mengenal karakteristik masing-masing anak tersebut melalui orang tua atau melalui hasil pengamatan pada tahun-tahun pertama di sekolah.

d. Perkembangan Bahasa

Ada perbedaan antara berbahasa dan berbicara, bahasa mencakup berbagai bentuk komunikasi, baik diutarakan dalam bentuk lisan maupun tertulis, serta ada juga yang disebut dengan bahasa ibu, bahasa isyarat, bahasa dan sebagainya. Sedangkan bicara adalah bahasa lisan di mana seseorang menyampaikannya kepada orang lain untuk berkomunikasi, dan berbicara ini merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif.

Pada anak-anak terjadi perkembangan bahasa, dari awalnya belum bisa berbicara menjadi bisa berbicara, dari mengoceh menjadi berbicara dengan kata-kata, dari yang tidak bisa menulis menjadi bisa menulis.

Kemampuan anak dalam berbicara dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu kematangan alat berbicara, kesiapan berbicara, model yang baik untuk dicontoh, kesempatan berlatih, motivasi dan bimbingan. Walaupun seorang anak ingin berbicara namun apabila organ-organ fisiknya belum matang untuk berbicara maka akan sulit seorang anak untuk memenuhi hasratnya tersebut. Organ-organ fisik dalam berbicara tersebut seperti tenggorokan, langit-langit, lebar rongga mulut dan lainnya. Kesiapan berbicara juga dipengaruhi oleh kesiapan mental anak yang tergantung dari pertumbuhan dan kematangan otak. Model yang baik untuk dicontoh serta motivasi dan bimbingan dari orang dewasa adalah merupakan faktor yang tidak kalah pentingnya dalam membantu proses perkembangan bahasa pada anak yang sebaiknya dilakukan secara terus-menerus.



e Perkembangan Sosial, Moral, dan Sikap

Modal dasar bagi anak dalam mencapai kehidupan yang lebih baik, lebih bermakna bagi dirinya dimasa akan datang, diantaranya adalah kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan penerimaan lingkungan. Demikian juga pengalaman-pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan yang bersifat positif dan memberi kesan positif pada saat anak melakukan aktivitas/interaksi sosial.

Dalam kaitan ini peran orang tua memberikan: bimbingan juga serta dapat memotivasi dan mengembangkan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi pada anak dengan cara memberikan kepercayaan, kesempatan, kemandirian tanpa perlindungan yang berlebihan (*over protective*), serta memberikan penguat terhadap tingkah laku yang positif. Penguat tingkah laku ini berupa hadiah ataupun hukuman.

Pada masa kanak-kanak, anak sering mengidentifikasikan dirinya dengan ibu atau ayahnya maupun orang lain yang dekat dengannya. Kemudian meningkat mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh-tokoh, pahlawan-pahlawan, ataupun orang-orang yang dianggap anak hebat serta mengagumkan. Dengan adanya proses identifikasi ini biasanya juga diiringi dengan pemberontakan yang dilakukan oleh anak terhadap aturan-aturan yang diterapkan di rumah atau di sekolah.

Proses pembentukan perilaku moral dan sikap anak dapat dipengaruhi berbagai seperti: imitasi, internalisasi, introvert/ekstrovert, kemandirian, ketergantungan, dan bakat (Sumantri, 2004 : 2.45-2.48).

Imitasi merupakan peniruan tingkah laku baik sikap, kebiasaan, cara pandang yang dilakukan dengan sengaja oleh anak terhadap orang dewasa di sekelilingnya, oleh sebab itu apa yang ditampilkan oleh orang dewasa akan menjadi acuan/ teladan yang akan ditiru oleh anak, karena itu pepatah guru kencing berdiri, murid kencing berlari. Internalisasi adalah suatu proses yang masuk dalam diri anak karena pengaruh sosial yang paling dalam dan paling langgeng dalam kehidupan orang tersebut. Pengaruh sosial ini bersumber dari pergaulan dan interaksi anak dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pada saat berada di sekolah interaksi sosial terjadi antara anak dengan temannya dan anak dengan guru. Sedangkan sikap introvert/ekstrovert, kemandirian, ketergantungan, dan bakat menentukan apakah anak akan dapat menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dengan secara mendalam pada dirinya atau tidak.

Semua sikap-sikap moral yang dikembangkan oleh anak adalah merupakan hasil belajar dari lingkungan dan juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sifat bawaan individu tersebut sejak dilahirkan. Lingkungan memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkembangkan potensi bawaan yang ada pada anak. Faktor lingkungan ini termasuk lingkungan keluarga dan sekolah.

DUMMY

Oleh sebab itu, ketepatan pengembangan potensi bawaan anak oleh lingkungan sangat menentukan perkembangan dan pertumbuhannya di masa akan datang.

2. Tugas Perkembangan Fase Anak Usia Sekolah Dasar

Masa anak–anak (*late childhood*) (7 tahun sampai 12 tahun)

Ciri-ciri utama sebagai berikut: (1) memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok sebaya (*peer group*); (2) keadaan fisik yang memungkinkan/mendorong anak memasuki dunia permainan dengan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani; (3) memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol, dan komunikasi yang luas.

Adapun tugas-tugas perkembangan pada masa perkembangan kedua ini menurut Muhibbin Syah (1995:51) meliputi kegiatan belajar dan mengembangkan hal-hal sebagai berikut:

a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain, seperti lompat jauh, lompat tinggi, mengejar, menghindari kejaran dan lain-lain.
b. Membina sikap yang sehat (positif) terhadap dirinya sendiri sebagai seorang individu yang sedang berkembang, seperti kesadaran tentang harga diri (*self esteem*) dan kemampuan diri (*self efficasy*).
c. Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya sesuai dengan etika moral yang berlaku di masyarakatnya.
d. Belajar memainkan peran sebagai seorang pria (jika ia sebagai seorang pria) dan sebagai seorang wanita (jika ia seorang wanita).
e. Mengembangkan dasar-dasar keterampilan membaca, menulis, dan berhitung (matematika atau aritmatika).
f. Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
g. Mengembangkan kata hati, moral dan skala nilai yang selaras dengan keyakinan dan kebudayaan yang berlaku dimasyarakatnya.
h. Mengembangkan sikap objektif/lugas baik positif maupun negatif terhadap kelompok dan lembaga kemasyarakatan.
i. Belajar mencapai kemerdekaan atau kebebasan pribadi sehingga menjadi dirinya sendiri yang independen (mandiri) dan bertanggungjawab.

Perkembangan psiko-fisik siswa

Pembahasan mengenai perkembangan ranah-ranah psiko-fisik pada bagian ini akan penyusun fokuskan pada proses-proses perkembangan yang

dipandang memiliki keterkaitan langsung dengan kegiatan belajar siswa, meliputi: pengembangan motorik, kognitif dan pengembangan sosial moral.

Perkembangan motor (fisik) siswa

Muhibbin Syah (1999) memberikan arti motor sebagai berikut: dalam psikologi, kata motor diartikan sebagai istilah yang menunjuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah). Secara singkat, motor dapat juga dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Proses perkembangan fisik anak berlangsung kurang lebih selama dua dekade (dua dasawarsa) sejak ia lahir. Semburan perkembangan (*spurt*) terjadi pada masa anak menginjak usia remaja antara 12 atau 13 tahun hingga 21 atau 22 tahun. Pada saat perkembangan berlangsung, beberapa bagian jasmani, seperti kepala dan otak yang pada waktu dalam rahim berkembang tidak seimbang (tidak secepat badan dan kaki), mulai menunjukkan perkembangan yang cukup berarti hingga bagian-bagian lainnya menjadi matang. Menurut Gleitman (1987) dua hal pokok yang dibawa anak yang baru lahir sebagai dasar perkembangan kehidupannya , yaitu: (1) bekal kapasitas motor (jasmani); dan (2) bekal kapasitas pancaindra (sensori).

Grasp Reflex: Mula-mula seorang anak anak yang baru baru lahir hanya memiliki sedikit sekali kendali terhadap aktivitas alat-alat jasmaninya. Setelah berusia empat bulan bayi itu sudah mulai mampu duduk dengan bantuan sanggahan dan dapat pula meraih dan menggenggam benda-benda mainannya yang sering hilang dari pandangannnya. Kini ia telah memiliki apa yang disebut "*grasp reflex*", yakni gerakan otomatis untuk menggenggam. Inilah reflex primitif (yang ada sejak dahulu kala) yang diwariskan nenek moyangnya tanpa dipelajari.

Rooting Reflex: Respons otomatis yang juga dimiliki seorang bayi sebagai bekal dan dasar perkembangannya ialah "*rooting reflex*" (refleks dukungan) yakni gerakan kepala dan mulut yang otomatis setiap kali pipinya disentuh, kepalanya akan berbalik atau bergerak kearah datangnya rangsangan, lalu mulutnya terbuka dan terus mencari hingga mencapai puting susu atau putting dot botol susu yang telah disediakan untuknya. Dua macam refleks di atas, *grasp* dan *rooting reflex* merupakan kapasitas jasmani yang sampai umur kurang lebih lima bulan belum memerlukan kendali ranah kognitif karena sel-sel otaknya sendiri belum cukup matang untuk berfungsi sebagai alat pengendali.

Bekal psikologis kedua yang dibawa anak dari rahim ibunya ialah kapasitas sensori. Kapasitas sensori seorang bayi lazimnya mulai berlaku bersama-sama dengan berlakunya refleks-refleks motor tadi, bahkan terkadang dengan kualitas

yang lebih baik. Hal ini terbukti dengan adanya kemampuan pengaturan nafas, penyedotan, dan tanda-tanda respons terhadap stimulus lainnya. Berkat adanya bekal kapasitas sensori bayi dapat mendengar dengan baik bahkan mampu membedakan antara suara yang keras dan kasar dengan suara lembut ibunya atau suara lembut wanita-wanita lainnya. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungannya untuk lebih tertarik pada suara dan ajakan ibunya daripada kepada suara atau ajakan ayahnya atau laki-laki lain yang ada disekitarnya. Di samping itu, bayi juga dapat melihat sampai batas jarak empat kaki atau kira -kira satu seperempat meter, tetapi belum mampu memusatkan pandangannya pada barang -barang yang ia lihat. Namun, kemampuan membedakan suasana terang dan gelap, membedakan warna (walaupun belum mampu menyebut nama jenis warna), dan mengikuti gerakan benda-benda, sudah mulai tampak.

Semua kapasitas yang dibawa anak dari rahim ibunya baik kapasitas jasmani maupun kapasitas rohani, seperti yang penyusun utarakan tadi, adalah modal dasar yang sangat bermanfaat bagi kelanjutan perkembangan anak selanjutnya. Di sisi lain, proses pendidikan dan pengajaran (khususnya di sekolah) merupakan lingkungan baru dan mendukung bagi perkembangan motor dan fisik anak, dalam rangka mendapatkan keterampilan-keterampilan psikomotor atau ranah karsa anak tersebut. Ketika seorang anak memasuki sekolah dasar atau ibtidaiyah pada umur enam atau tujuh tahun sampai dua belas atau tiga belas tahun, perkembangan fisiknya mulai tampak benar-benar seimbang dan proporsional. Artinya, organ-organ jasmani tumbuh serasi baik tinggi badan maupun besarnya tumbuh seimbang dengan tingkat usia, kecuali pada kasus -kasus tertentu. Misalnya, ukuran tangan kanan tidak lebih panjang dari pada tangan kiri atau ukuran leher tidak lebih besar dari ukuran kepala yang disangganya.

Gerakan-gerakan organ tubuh anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya. Contoh: Jika dalam usia balita atau seusia anak TK tidak berani naik sepeda atau memanjat pohon dan melompati pagar, pada usia sekolah ia akan menunjukkan keberanian melakukan itu. Keberanian dan kemampuan ini, di samping karena perkembangan kapasitas mental, juga disebabkan oleh adanya keseimbangan dan keselarasan gerakan organ-organ tubuh anak. Namun, patut dicatat bahwa perkembangan kemampuan fisik anak itu kurang berarti dan tak bisa meluas menjadi keterampilan-keterampilan psikomotor yang berfaedah tanpa usaha pendidikan dan pengajaran.

Gerakan-gerakan motor siswa akan terus meningkat keanekaragaman, keseimbangan, dan kekuatannya ketika ia menduduki bangku SLTP dan SLTA. Peningkatan kualitas bawaan dan potensi harus disikapi dengan kemampuan guru yang memiliki kemampuan dan keterampilan mengenali karakteristik siswanya sebagai bahan dan masukan yang dapat dijadikan pertimbangan

dalam menentukan strategi pembelajaran, serta cara-cara membantu meningkatkan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan khusus sesuai dengan potensi bawaan siswa.

Belajar keterampilan fisik (motor learning) dianggap telah terjadi dalam diri seseorang apabila ia telah memperoleh kemampuan dan keterampilan yang melibatkan penggunaan lengan (seperti menggambar) dan tungkai (seperti berlari) secara baik dan benar. Untuk belajar memperoleh kemampuan keterampilan jasmani ini, ia tidak hanya cukup dengan latihan dan praktik, tetapi juga memerlukan kegiatan *perceptual learning* (belajar berdasarkan pengamatan) atau kegiatan *sensory–motor learning* (belajar keterampilan inderawi–jasmani).

Dalam kenyataan sehari-hari, cukup banyak keterampilan inderawi-jasmani yang rumit dan karenanya memerlukan upaya manipulasi (penggunaan secara cermat), koordinasi, dan organisasi rangkaian gerakan secara tepat, umpamanya keterampilan bermain piano. Dalam memainkan piano, seorang pianis bukan hanya melakukan sejumlah gerakan terpisah begitu saja, melainkan juga menggunakan proses yang telah direncanakan dan dikendalikan secara internal oleh fungsi ranah ciptanya, sehingga gerakan itu menghasilkan suara merdu.

Demikian pula keterampilan-keterampilan lainnya (yang bagi sebagian orang tidak serumit bermain piano) seperti menulis, menggambar, dan mendemonstrasikan kecakapan praktis seperti olah raga atau menari dan sebagainya, semuanya membutuhkan proses ranah cipta. Sebab, kinerja jasmani (*physical performance*) dalam aktivitas-aktivitas tersebut hanya akan bermutu baik apabila pelaksanaannya disertai dengan keterlibatan fungsi ranah cipta atau akal. Hal ini mengingat pola-pola gerakan yang cakap dan terkoordinasi itu tak dapat tercapai dengan baik semata-mata dengan mekanisme sederhana, tetapi dengan menggunakan proses mental yang sangat kompleks (Howe, 1980).

Koordinasi keterampilan fisik dan kognitif dalam belajar bagi seorang anak merupakan hal mendasar yang harus terus menerus ditumbuh kembangkan. Ketergantungan kinerja keterampilan jasmani tersebut pada keterlibatan ranah cipta terbukti dengan sering munculnya kekeliruan siswa malas berpikir dalam hal menulis, menggambar, dan memperagakan keterampilan fisik tertentu. Dengan demikian, hampir dapat dipastikan bahwa apabila sebuah aktivitas keterampilan jasmani seseorang (siswa), seperti menyalin pelajaran, dilakukan secara otomatis tanpa perhatian fungsi ranah cipta yang memadai, walaupun ia sudah biasa karena sering melakukannya, kesalahan mungkin akan terjadi.

Sehubungan dengan hal itu, *motor skills* (kecakapan-kecakapan jasmani) perlu dipelajari melalui aktivitas pengajaran dan latihan langsung, bisa juga melakukan pengajaran teori-teori pengetahuan yang bertalian dengan *motor*

skills itu sendiri. Sedangkan, aktivitas latihan perlu dilaksanakan dalam bentuk praktik yang berulang-ulang oleh siswa, termasuk praktik gerakan-gerakan yang salah dan tidak dibutuhkan, sehingga siswa memahami bagaimana yang keliru dan perbaikan dapat segera dilakukan. Akan tetapi, dalam praktik itu hendaknya dilibatkan pengetahuan ranah akal siswa. Praktik tanpa melibatkan ranah akal, umpamanya insight (tilikan akal) siswa yang memadai terhadap teknik dan patokan kinerja yang diperlukan, tak dapat dipandang bernilai dan hanya ibarat orang yang sedang senam beramai-ramai.

Di samping faktor-faktor tersebut di atas, Muhibbin Syah (1999) menyatakan ada empat macam faktor yang mendorong kelanjutan perkembangan *motor skills* anak yang juga memungkinkan campur tangan orang tua dan guru dalam mengarahkannya, yaitu: Pertama, pertumbuhan dan perkembangan sistem syaraf; Kedua, pertumbuhan otot-otot; Ketiga, perkembangan dan pertumbuhan fungsi kelenjar endokrin; Keempat, perubahan struktur jasmani.

Pertama, pertumbuhan dan perkembangan sistem syaraf (*nervous sistem*). Sistem syaraf adalah organ halus dalam tubuh yang terdiri atas struktur jaringan serabut syaraf yang sangat halus yang berpusat di *central nervous system*, yakni pusat sistem jaringan syaraf yang ada di otak (Reber, 1988). Pertumbuhan syaraf dan perkembangan kemampuannya membuat intelegensi (kecerdasan) anak meningkat dan mendorong timbulnya pola-pola tingkah laku baru. Semakin baik perkembangan kemampuan sistem syaraf seorang anak akan semakin baik dan beraneka ragam pula pola-pola tingkah laku yang dimilikinya. Namun uniknya, berbeda dengan organ tubuh lainnya, organ sistem syaraf apabila rusak tak dapat diganti atau tumbuh lagi. Contoh: seorang anak yang luka berat pada bagian kakinya hingga sebagian dagingnya terlepas dapat disembuhkan dan bagian yang hilang itu tumbuh lagi karena obat dan gizi. Tetapi, kalau anak itu terluka pada bagian kepalanya hingga salah satu struktur subsistem syaraf rusak atau terputus misalnya, anak tersebut akan mengalami gangguan ingatan, gangguan bicara, gangguan pendengaran, gangguan pengecapan rasa, atau gangguan-gangguan lainnya bergantung pada subsistem syaraf mana yang rusak. Gangguan ini bersifat permanen, karena jaringan serabut syaraf yang rusak atau hilang tadi tidak tumbuh lagi meskipun lukanya sudah sembuh.

Kedua, pertumbuhan otot-otot. Otot adalah jaringan sel-sel yang dapat berubah memanjang dan juga sekaligus merupakan unit atau kesatuan sel yang memiliki daya mengkerut (*contractile unit*). Diantara fungsi-fungsi pokoknya ialah sebagai pengikat organ-organ lainnya dan sebagai jaringan pembuluh yang mendistribusikan sari makanan (Reber, 1988). Peningkatan tonus (tegangan otot) anak dapat menimbulkan perubahan dan peningkatan aneka ragam kemampuan dan kekuatan jasmaninya. Perubahan ini tampak sangat jelas pada

anak yang sehat dari tahun ke tahun dengan semakin banyaknya keterlibatan anak tersebut dalam permainan bermacam-macam atau dalam membuat kerajinan yang semakin meningkat kualitas dan kuantitasnya dari masa ke masa. Perlu dicatat, bahwa dalam pengembangan keterampilan terutama dalam berkarya nyata seperti membuat mainan sendiri, melukis, dan seterusnya, peningkatan dan perluasan (intensifikasi dan ekstensifikasi) pendayagunaan otot-otot anak tadi bergantung pada kualitas pusat sistem syaraf dalam otaknya.

Ketiga, perkembangan dan perubahan fungsi kelenjar-kelenjar endokrin (*endocrine glands*). Kelenjar adalah alat tubuh yang menghasilkan cairan atau getah, seperti kelenjar keringat. Sedangkan kelenjar endokrin secara umum merupakan kelenjar dalam tubuh yang memproduksi hormon yang disalurkan ke seluruh bagian dalam tubuh melalui aliran darah. Lawan endokrin adalah eksokrin (*exocrine*) yang memiliki pembuluh tersendiri untuk menyalurkan hasil sekresinya (proses pembuatan cairan atau getah) seperti kelenjar ludah (Gleitman, 1987). Berubahnya fungsi kelenjar-kelenjar endokrin seperti adrenal (kelenjar endokrin yang meliputi bagian atas ginjal dan memproduksi bermacam-macam hormon termasuk hormon seks), dan kelenjar *pituitary* (kelenjar di bagian bawah otak yang memproduksi dan mengatur berbagai hormon termasuk hormon pengembang indung telur dan sperma), juga menimbulkan pola-pola baru tingkah laku anak ketika menganjak remaja. Perubahan fungsi kelenjar-kelenjar endokrin akan mengakibatkan berubahnya pola sikap dan tingkah laku seorang remaja terhadap lawan jenisnya. Perubahan ini dapat berupa seringnya melakukan kerja sama dalam belajar dan berolahraga, berubahnya gaya dandanan/penampilan dan lain-lain perubahan pola perilaku yang bermaksud menarik perhatian lawan jenis. Dalam hal ini, orang tua dan guru seyogyanya bersikap antisipatif terhadap kemungkinan terjadinya penyimpangan-penyimpangan perilaku seksual yang tidak dikehendaki demi kelangsungan perkembangan para siswa remaja yang menjadi tanggung jawabnya.

Keempat, perubahan struktur jasmani. Semakin meningkat usia anak akan semakin meningkat pula ukuran tinggi dan bobot serta proporsi (perbandingan bagian) tubuh pada umumnya. Perubahan jasmani ini akan banyak berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan dan kecakapan motor skills anak. Kecepatan berlari, kecekatan bergerak, kecermatan menyalin pelajaran, keindahan melukis, dan sebagainya akan terus meningkat seiring dengan proses penyempurnaan struktur jasmani siswa. Namun, kemungkinan perbedaan hasil belajar psikomotor seorang siswa dengan siswa-siswa lainnya selalu ada, karena kapasitas ranah kognitif juga banyak berperan dalam menentukan kualitas dan kuantitas prestasi ranah karsa. Pengaruh perubahan fisik seorang siswa juga tampak pada sikap dan perilakunya terhadap orang lain,

karena perubahan fisik itu sendiri mengubah konsep diri (*self-concept*) siswa tersebut. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa perkembangan fisik siswa lebih memiliki signifikasi daripada usia kronologisnya sendiri. Timbulnya kesadaran seorang siswa yang berbadan terlalu besar dan tinggi atau terlalu kecil dan rendah jika dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya mungkin sekali akan mempengaruhi pola sikap dan perilakunya baik ketika berada di dalam kelas maupun di luar kelas. Sikap dan perilaku yang berbeda ini bersumber dari positif atau negatifnya *self-concept* yang dia miliki. Apabila siswa tersebut memiliki *self-concept* yang negatif terhadap dirinya yang berkembang terlalu pesat atau terlalu lambat itu, sehingga menimbulkan kecemasan (misalnya kalau ditinggalkan teman-temannya, atau takut menjadi bahan gunjingan teman-teman sekelas), para guru seyogyanya memberikan perhatian khusus kepada siswa tersebut. Perhatian khusus maksudnya bukan memanjakan atau memberi perlindungan yang berlebihan, melainkan memberi pengertian dan meyakinkannya bahwa soal tinggi dan pendek atau besar dan kecil itu bukan masalah dalam mengejar cita-cita masa depan. Selanjutnya, siswa yang "berkelainan" tubuh tersebut diharapkan dapat lebih mudah memperbaiki konsep dirinya sendiri apabila guru memberi contoh-contoh konkret mengenai kesuksesan orang-orang yang terlalu pendek atau terlalu jangkung.

Perkembangan kognitif siswa

Istilah "*cognitive*" berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976). Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Ranah kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa (Chaplin, 1972). Seorang pakar terkemuka dalam disiplin psikologi kognitif dan psikologi anak, Jean Piaget (sebut: Jin Piasye), yang hidup antara tahun 1896 sampai tahun 1980, mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan:

a. Tahap *sensory-motor* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun.
b. Tahap *pre-operational*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun.
c. Tahap *concrete -operational*, yang terjadi pada usia 7-11 tahun.

d. Tahap *formal-operational*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun (Daehler & Bukatko, 1985; Best, 1989; Anderson, 1990).

Untuk memperlancar uraian, terlebih dahulu akan penyusun sajikan istilah-istilah khusus dan arti-artinya yang berhubungan dengan proses perkembangan kognitif anak versi Piaget tersebut.

a. *Sensory-motor schema* (skema sensori-motor) ialah sebuah atau serangkaian perilaku terbuka yang tersusun secara sistematis untuk merespons lingkungan (barang, orang, keadaan, kejadian).

b. *Cognitive schema* (skema kognitif), ialah perilaku tertutup berupa tatanan langkah-langkah kognitif (operations) yang berfungsi memahami apa yang tersirat atau menyimpulkan lingkungan yang direspons.

c. *Object permanence* (ketetapan benda) yakni anggapan bahwa sebuah benda akan tetap ada walaupun sudah ditinggalkan atau tidak dilihat lagi.

d. *Assimilation* (asimilasi), yakni proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespons lingkungan.

e. *Accomodation* (akomodasi), yakni penyesuaian aplikasi skema yang cocok dengan lingkungan yang direspons.

f. *Equilibrium* (ekuilibrium), yakni keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspons sebagai hasil ketetapan akomodasi.

Berikut ini uraian tahapan-tahapan perkembangan kognitif versi Piaget sebagaimana tersebut di atas.

a) Tahap sensori motor

Selama perkembangan dalam periode sensori -motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, inteligensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitif dalam arti masih didasarkan pada perilaku terbuka. Meskipun primitif dan terkesan tidak penting, inteligensi sensori-motor sesungguhnya merupakan inteligensi dasar yang amat berarti karena ia menjadi fondasi untuk tipe-tipe inteligensi tertentu yang akan dimiliki anak tersebut kelak.

Setiap bayi, sejak usia dua minggu sudah mampu menemukan puting-puting susu ibunya, dan selanjutnya ia belajar mengenal sifat, keadaan dan cara yang efektif untuk mengisap sumber makanan dan minumannya. Kemampuan pengenalan lewat upaya belajar tersebut tidak berarti ia mengerti bahwa susu ibunya itu merupakan organ atau bagian dari tubuh ibunya. Apa yang dia pahami ialah apabila benda *tableau* itu didekatkan, maka ia akan mengasimilasikan dan mengakomodasikan skema sensori-motornya untuk mencapai ekuilibrium dalam arti dapat memutuskan kebutuhannya.

b) Tahap pra-operasional (2 – 7 tahun)

Periode pekembangan kognitif pra-operasional terjadi dalam diri anak ketika berumur 2 sampai 7 tahun. Perkembangan ini bermula pada saat anak telah memiliki penguasaan sempurna mengenai *object permanence*. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan "tetap eksisnya" suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan, atau sudah tak dilihat dan tak didengar lagi. Jadi eksistensi benda tersebut berada dengan periode sensori-motor, tidak lagi bergantung pada pengamatannya belaka. Pada dasarnya kemampuan-kemampuan skema kognitif anak dalam rentang usia 2 -7 tahun memang masih sangat terbatas. Namun demikian, secara kualitatif, fenomena perilaku-perilaku ranah cipta, jelas sudah sangat berbeda dengan kemampuan inteligensi sensori-motor yang dimiliki anak ketika berusia 0–2 tahun itu.

c) Tahap konkret-operasional (7 – 11 tahun)

Berakhirnya tahap perkembangan pra-operasional tidak berarti berakhirnya pula tahap berpikir intuitif yakni berpikir dengan mengandalkan ilham, menurut Piaget, tidak sedikit pemikiran orang dewasa yang juga merupakan intuisi seperti pemikiran pra-operasional anak-anak. Contohnya ialah ketika orang dewasa sedang berangan-angan (*daydreaming*). Perbedaan memang ada, yakni orang dewasa dapat berpikir, mengubah maju dan mundur dari inteligensia intuitif (kecerdasan ilhami) ke inteligensi operasional kognitif (kecerdasan akal), sedangkan anak-anak belum bisa melakukannya.

Dalam periode konkret operasional yang berlangsung hingga usia menjelang remaja, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri.

d) Tahap formal-operasional (11 – 15 tahun)

Dalam tahap perkembangan formal-operasional, anak yang sudah menjelang atau sudah menginjak masa remaja, yakni usia 11 – 15 tahun, akan dapat mengatasi masalah keterbatasan pemikiran konkret-operasional seperti yang telah disinggung sebelumnya. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku bagi remaja hingga usia 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua. Sebab, upaya riset Piaget yang mengambil subjek anak dan remaja hingga usia 15 tahun itu dianggap sudah cukup representatif bagi usia-usia selanjutnya.

Seorang remaja pelajar yang telah berhasil menjalani tahap perkembangan formal-operasional akan dapat memahami dan mengungkapkan prinsip-prinsip abstrak. Prinsip-prinsip tersembunyi ini, pada gilirannya akan dapat mengubah perhatian sehari-hari secara dramatis dengan pola yang terkadang sama sekali berbeda dari pola-pola perhatian sebelumnya. Dia mungkin menjadi asyik dengan konsep-konsep abstrak tertentu, seperti etika ideal, keserasian, keadilan, kemurnian, dan masa depan. Suatu saat remaja pelajar tersebut akan menuliskan masa depannya dengan prinsip-prinsip abstrak, seperti "aku tahu bahwa aku sedang memikirkan masa depanku sendiri, lalu aku mulai berpikir tentang mengapa aku memikirkan masa depanku."

Ada dua hal penting yang perlu diperhatikan, *pertama*: seyogyanya para guru dan orang tua juga para calon guru mengetahui bahwa inteligensia (kecerdasan) itu melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan dunia disekitarnya. Oleh karenanya, lingkungan siswa seperti rumah tinggal dan sekolah seyogyanya ditata sebaik-baiknya agar memberi efek positif terhadap perkembangan inteligensia siswa tersebut. *Kedua,* tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak yang telah dikemukakan Piaget di atas merupakan jalan umum yang ditempuh oleh perkembangan inteligensia anak tersebut. Oleh karenanya, deskripsi (uraian gambaran) mengenai setiap tahapan-tahapan perkembangan kognitif tersebut hanya menjadi petunjuk mengenai kemampuan-kemampuan umum yang lazimnya dimiliki bayi, anak, dan remaja dalam periode perkembangannya masing -masing.

Penerapan Teori ke dalam Praktik: Mengajar Siswa Operasi -Kongkret

Perkembangan kognitif anak -anak sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap operasi konkret dan oleh karena itu lemah dalam berpikir abstrak. Ini berarti bahwa pengajaran di kelas-kelas sekolah dasar hendaknya sekonkret mungkin dan sebanyak mungkin melibatkan pengalaman-pengalaman fisik.

a. Pelajaran IPA hendaknya melibatkan penyentuhan perakitan, pemanipulasian, pengeksperimenan, dan pengecapan.
b. Pelajaran Ilmu-ilmu hendaknya memainkan peran sosial hendaknya melibatkan darmawisata, pembicara tamu, bermain-peran, dan debat.
c. Aktivitas-aktivitas ilmu-ilmu sastra dan membaca, hendaknya melibatkan penciptaan, penghayatan, dan memainkan peran, dan menulis.
d. Pelajaran matematika hendaknya menggunakan objek-objek konkret untuk menunjukkan prinsip-prinsip dan operasi-operasi matematis.

Suatu penekanan pada penggunaan matematika untuk memecahkan masalah kehidupan yang nyata, seperti simulasi membeli barang dan menerima

uang kembalian atau simulasi atau meragakan menjalankan bank atau toko, dapat menjadi kegiatan belajar yang penting. Kegiatan-kegiatan ini memberi siswa gambaran mental pelajari, dan gambaran mental yang konkret tentang konsep-konsep yang mereka pelajari, dan gambaran mental ini penting dalam membentuk konsep-konsep dasar yang kokoh di atas mana akan dibangun pembelajaran berikutnya. Khususnya pada kelas-kelas rendah, anak-anak sekolah dasar perlu untuk dapat menghubungkan konsep-konsep dan informasi kedalam pengalaman-pengalaman mereka sendiri. Sebagai misal, satu "kilometer" tidak memiliki arti bagi siswa dan terasa abstrak, namun menjadi bermakna bila dikaitkan dengan jarak yang ditempuh saat berjalan kaki ke sekolah. "Demokrasi" merupakan sebuah abstraksi tak bermakna kecuali siswa diberikan contoh "demokrasi" dengan melibatkan mereka dalam pengalaman memilih ketua kelas dan berperilaku di kelas menurut satu perangkat aturan yang mereka terlibat dalam menetapkannya.

Perkembangan sosial dan moral siswa

1) Perkembangan moral menurut Piaget dan Kohlberg

Pendekatan terhadap perkembangan sosial/moral anak dalam aliran psikologi kognitif lebih banyak dilakukan Kohlberg daripada oleh piaget sendiri selaku tokoh utama psikologi ini. Namun Kohlberg mendasarkan teori perkembangan sosial dan moralnya pada prinsip-prinsip dasar hasil temuan piaget terutama yang berkaitan dengan prinsip perkembangan moral.

Berdasarkan data hasil studinya, piaget menemukan dua tahap perkembangan moral anak dan remaja yang antara tahap pertama dan kedua diselingi dengan masa transisi, yakni pada usia 7-10 tahun. Untuk memperjelas teori dua tahap perkembangan moral versi Pieget ini penyusun menyajikan sebuah tabel:

Tabel 2.1 Teori Dua Tahap Perkembangan Moral Versi Piaget

Usia	Tahap	Ciri Khas
2-7 tahun	Pra-operasional (Pra Moral)	1. Memusatkan pada akibat-akibat perbuatan 2. Aturan-aturan tak berubah 3. Hukuman atas penyelenggaraan bersifat otomatis
7-11 tahun	Konkret-opersional Realisme Moral	1. Memahami aturan dengan baik 2. Bermain untuk menang 3. Tidak mengerti bahwa aturan dapat dinegosiasikan
11 tahun ke atas	Formal-operasional (Otonomi moral & moral relativisme	1. Mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral 2. Menyadari bahwa aturan moral adalah konvensi sosial yang disepakati bersama

DUMMY

Selanjutnya pengikut Piaget, Lawrence Kohlberg menemukan tiga tingkat pertimbangan moral yang dilalui manusia prayuana, yuana, dan pascayuana. Setiap tingkat perkembangan terdiri atas dua tahap perkembangan, sehingga secara keseluruhan perkembangan moral versi Kohlberg tersebut dapat anda lihat pada Tabel 2 berikut.

Menurut Kohlberg perkembangan sosial dan moral manusia itu terjadi dalam tiga tingkatan besar.

1. Tingkat moralitas prakonvensional, yaitu ketika manusia berada dalam fase perkembangan prayuwana (usia 4 -10 tahun) yang belum menganggap moral sebagai kesepakatan tradisi sosial.
2. Tingkat moralitas konvensional, yaitu ketika manusia menjelang dan mulai memasuki fase perkembangan yuwana (usia 10 -13 tahun) yang sudah menganggap moral sebagai kesepakatan tradisi sosial.

Tabel 2.2 Teori Enam Tahap Perkembangan Pertimbangan Moral Versi Kohlberg

Tingkat	Tahap	Konsep Moral
Tingkat I	Tahap 1: memperhatikan ketaatan dan hukum. Moralitas: prakonvensional (usia 4-10 tahun)	1. Anak menentukan keburukan perilaku 2. berdasarkan tingkat hukuman akibat keburukan tersebut 3. Prilaku baik dihubungkan dengan pemuasan keinginan dan kebutuhan tanpa mempertimbangkan kebutuhan orang lain
Tingkat II	Tahap 2: memperhatikan kepuasan kebutuhan Moralitas: Konvensional (usia-10-13 tahun) Tahap 3: memperhatikan citra “anak baik”	1. Anak dan remaja berprilaku sesuai dengan aturan dan patokan moral agar memperoleh persatuan tujuan orang dewasa, bukan bentuk menghindari hukuman. 2. Perbuatan baik dan buruk dinilai berdasarkan tujuannya. Jadi, ada perkembangan kesadaran terhadap perlunya aturan.

DUMMY

	Tahap 4: memperhatikan hukum dan peraturan Moralitas: pascakonvensional (usia 13 tahun ke atas)	1. Anak dan remaja memiliki sikap pasti terhadap wewenang dan aturan. 2. Hukum harus ditaati oleh semua orang
	Tahap 5: memperhatikan hak perseorangan	1. Remaja dan dewasa mengartikan perilaku baik dan hak pribadi sesuai dengan aturan dan patokan sosial. 2. Perubahan hukum dan aturan dapat diterima jika diperlukan untuk mencapai hal-hal yang paling baik 3. Pelanggaran hukum dan aturan dapat terjadi karena alasan-alasan tertentu.
Tingkat III	Tahap 6: memperhatikan prinsip-prinsip etika	1. Keputusan mengenai perilaku-perilaku sosial didasarkan atas prinsip-prinsip moral pribadi yang bersumber dari hukum universal yang selaras dengan kebaikan umum dan kepentingan orang lain. 2. Keyakinan terhadap moral pribadi dan nilai-nilai tetap melekat, meskipun sewaktu-waktu berlawanan dengan hukum yang dibuat mengekalkan aturan sosial. Contoh: seorang suami yang tak beruang boleh jadi akan mencuri obat untuk menyelamatkan nyawa istrinya dengan keyakinan bahwa melestarikan kehidupan manusia itu merupakan kewajiban moral yang lebih tinggi dari pada mencuri itu sendiri.

2). Perkembangan Sosial dan moral menurut teori Belajar Sosial

Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul akibat interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri. Dalam hal ini seorang siswa belajar mengubah perilakunya sendiri melalui penyaksian cara orang atau sekelompok orang mereaksi atau merespons sebuah stimulus tertentu. Prinsip dasar belajar hasil temuan Bandura termasuk belajar sosial dan moral. Menurut Barlaw (1985), sebagian besar yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan *(imitation)* dan penyajian contoh perilaku *(modeling)*. Siswa juga dapat mempelajari respon-respon baru dengan cara pengamatan terhadap prilaku contoh dari orang lain, misalnya guru atau orang tuanya. Pendekatan teori belajar sosial terhadap proses perkembangan sosial dan moral siswa ditekankan pada perlunya *conditioning* (pembiasaan merespons) dan *imitation* (peniruan). Penjelasan lebih lanjut mengenai prosedur-prosedur belajar sosial dan moral tersebut adalah sebagai berikut:

Conditioning menurut prinsip-prinsip kondisioning, prosedur belajar dalam mengembangkan perilaku-perilaku sosial dan moral pada dasarnya sama dengan prosedur dalam mengembangkan perilaku–perilaku lainnya, yakni dengan "*reward*" (ganjaran/memberi hadiah atau mengajar) dan "*punishment*" (human/memberi hukuman). Dasar pemikirannya ialah sekali seorang siswa mempelajari perbedaan antara perilaku yang menghasilkan ganjaran dengan perilaku yang mengakibatkan hukuman, ia senantiasa berpikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu ia buat.

Tabel 2.3 Teori Perkembangan Sosial dan Moral Siswa Menurut Bandura dan Kohlberg

Aspek	A.Bandura (Teori Belajar Sosial)	L.Kohlberg (Teori Psi. Kognitif)
1. Tekanan Dasar	*Perilaku* bergantung pada pengaruh orang lain dan kondisi stimulus.	*Pemikiran* sebagai perilaku kualitas dalam perkembangan
2. Mekanisme perolehan moralitas	Hasil dari *conditioning*, *Modeling,* dan *imitation.*	Berlangsung dalam tahap- tahap yang teratur dan berkaitan dengan perkembangan kognitif

Perkembangan sosioemosional pada anak-anak pertengahan

Menjelang anak-anak masuk sekolah dasar, mereka telah mengembangkan keterampilan-keterampilan berfikir, bertindak, dan pengaruh sosial yang lebih kompleks. Sampai dengan masa ini, anak-anak pada dasarnya egosentris atau berpusat pada diri sendiri, dan dunia mereka adalah rumah, keluarga, dan mungkin play group atau tempat penitipan anak. Selama duduk di kelas-kelas rendah sekolah dasar normalnya anak-anak kan berada pada tahap keempat Erikson, percaya diri versus rendah diri. Dengan asumsi bahwa seorang anak telah mengembangkan kepercayaan selama bayi, selama tahun-tahun awal usia mereka, dan inisiatif selama itu dalam kelas-kelas rendah sekolah dasar dapat mereka. Selama tahap ini, anak-anak mulai mencoba tahap ini sering disebut tahap saya-dapat-mengerjakan-sendiri-tugas-itu (*I-can-do-it-myself stage*). Mereka dimungkinkan untuk memberikan suatu tugas. Pada saat daya konsentrasi anak tumbuh, mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas-tugas pilihan mereka, dan sering kali mereka dengan senang hati menyelesaikan berbagai proyek. Tahap ini juga dengan kelompok, betindak menurut cara-cara yang dapat diterima lingkungan merek, dan peduli pada permainan yang jujur.

Konsep-diri Suatu daerah perkembangan pribadi dan sosial penting anak-anak sekolah dasar adalah **konsep diri** atau harga diri. Aspek dari perkembangan mereka ini akan dipengaruhi dengan kuat oleh pengalaman-

pengalaman di rumah, teman sebaya, dan di sekolah. **Konsep diri** meliputi cara bagaimana kita mempersepsi kekuatan-kekuatan, kelemahan-kelemahan, sikap-sikap, dan nilai-nilai kita. Persepsi adalah penafsiran seseorang terhadap rangsangan. Perkembangannya mulai sejak lahir dan secara berkesinambungan terbentuk oleh pengalaman.

Harga-diri mengacu kepada bagaimana kita mengevaluasi keterampilan-keterampilan dan kemampuan-kemampuan kita. Pada saat anak-anak menginjak usia anak-anak menengah (*middle childhood*), cara berpikir mereka menjadi kurang konkret dan menjadi lebih abstrak. Kecenderungan ini juga tampak pada perkembangan konsep-diri mereka (Selman, 1980). Anak-anak prasekolah berpikir tentang diri mereka dari sudut pandang karakteristik-karakteristik fisik dan material mereka, meliputi ukuran tubuh, jenis kelamin, dan barang yang dimiliki. Sebaliknya, pada tahun-tahun awal sekolah dasar, anak-anak mulai memusatkan pada karakteristik yang lebih abstrak, kualitas-kualitas internal seperti inteligensi dan kebaikan budi pada saat mendeskripsikan diri mereka sendiri. Mereka juga dapat membedakan antara masalah diri pribadi dan masalah umum.

Selama masa anak-anak menengah, anak-anak juga mulai mengevaluasi diri mereka sendiri dengan membandingkan dengan orang lain. Seorang anak prasekolah dapat mendeskripsikan dirinya sendiri dengan mengatakan "Saya suka sepak bola." Sedangkan beberapa tahun kemudian anak yang sama ini mungkin akan mengatakan "Saya menyukai sepak bola lebih dari Tono" Ruble, Eisenberg, dan Higgins (1994) telah mengemukakan **perbandingan sosial** *(social comparison)* keutamaan untuk norma-norma sosial dan kesesuaian jenis-jenis tingkah laku tertentu. Pada saat anak-anak cenderung menggunakan perbandingan sosial untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan-kemampuan mereka sendiri.

Rangkuman

Pentingnya memahami karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik anak merupakan masukan awal (*entry behavior*) untuk menentukan pendekatan, model dan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran akan tepat apabila didasarkan atas pertimbangan karakteristik peserta didik yang sedang mengikuti proses pembelajaran.
2. Sebagai dasar untuk merancang bantuan dan bimbingan kepada siswa yang menghadapi permasalahan pembelajaran.
3. Sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan jenis, macam dan tipe media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran

Latihan 1

Coba saudara:

1. Deskripsikan perkembangan kognitif anak usia SD!
2. Jelaskan apa implikasi dari teori perkembangan di atas bagi pembelajaran di Sekolah Dasar!

Tes Formatif 1

Jawablah beberapa pertanyaan berikut ini, tanpa melihat materi yang disajikan di bagian depan. Anggaplah anda sedang ujian di hadapan pengawas. Dengan demikian anda akan dapat menguji sampai sejauh mana penguasaan anda terhadap bahan bacaan yang sudah dikaji.

1. Jelaskan bagaimana tahap -tahap perkembangan kognitif anak SD
2. Jelaskan bagaimana peran orang tua/pendidik dalam pembelajaran anak SD

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DOMY

Sub Unit 2
Pembelajaran di Sekolah Dasar

A. Prinsip-prinsip Umum Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran atau metode pembelajaran serta didukung oleh berbagai media, akan lebih optimal mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan apabila dalam implementasinya memperhatikan dan mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran secara tepat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, prinsip-prinsip umum yang harus dijadikan pegangan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa

   Pengalaman belajar anak sebelumnya atau apa yang telah dipelajari merupakan dasar dalam mempelajari bahan yang akan diajarkan. Untuk itu pengetahuan guru tentang, tingkat kemampuan siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung harus diketahui secara akurat dan rinci. Tingkat kemampuan semacam ini disebut *entry behavior*. *Entry behavior* dapat diketahui diantaranya dengan melakukan *pretest*. Hal ini sangat penting agar proses pembelajaran bersifat dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan harus bersifat praktis

   Bahan pelajaran yang bersifat praktis berhubungan dengan situasi kehidupan bagi anak usia SD sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Hal yang bersifat praktis dapat menarik minat, sekaligus dapat memotivasi belajar.

3. Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual setiap siswa

   Seperti kita ketahui bahwa tidak ada anak yang sama dalam seluruh aspek kepribadian, meskipun dia anak kembar. Ada perbedaan individual dalam kesanggupan belajar. Setiap individu mempunyai kemampuan potensial seperti bakat dan inteligensi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Apa yang dapat dipelajari seseorang secara cepat, mungkin tidak dapat dilakukan oleh yang lain dengan cara yang sama. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Untuk mengantisipasi perbedaan individu ini diperlukan variasi strategi dan model pembelajaran sehingga semua kebutuhan dan perbedaan individu siswa dapat terakomodasi.

4. Kesiapan (*readiness*) dalam belajar sangat penting dijadikan landasan dalam proses pembelajaran. Kesiapan adalah kapasitas (kemampuan potensial)

baik bersifat fisik maupun mental untuk melakukan sesuatu. Apabila siswa siap untuk melakukan proses pembelajaran, hasil pembelajaran dapat diperoleh dengan baik. Sebaliknya bila tidak siap, tidak akan diperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, pembelajaran dilaksanakan kalau individu mempunyai kesiapan. Kesiapan siswa dalam belajar ini mencakup kesiapan fisik, mental, dan emosional termasuk motivasi belajar.

5. Tujuan pengajaran harus diketahui siswa

   Tujuan pengajaran merupakan rumusan tentang perubahan perilaku apa yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Apabila tujuan pengajaran diketahui, siswa mempunyai motivasi untuk belajar. Agar tujuan mudah diketahui, harus dirumuskan secara khusus.

6. Proses pembelajaran harus mengikuti prinsip-prinsip psikologis tentang belajar. Para ahli psikologi merumuskan prinsip, bahwa belajar itu harus bertahap dan meningkat. Oleh karena itu, dalam pembelajaran haruslah mempersiapkan bahan yang bersifat gradual, yaitu:

   a. Dari sederhana kepada yang kompleks (rumit);
   b. Dari konkret kepada yang abstrak;
   c. Dari umum (general) kepada yang kompleks;
   d. Dari yang sudah diketahui (fakta) kepada yang tidak diketahui (konsep yang bersifat abstrak);
   e. Dengan menggunakan prinsip induksi kepada deduksi atau sebaliknya;
   f. Sering menggunakan *reinforcement* (penguatan).

Menurut Slameto (1991: 36) ada sepuluh prinsip mengajar yang harus dikuasai oleh guru, sebagai berikut:

1. ***Prinsip Perhatian***

Membangun perhatian siswa pada saat memulai pelajaran dan mempertahankannya pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah sangat strategis bagi guru untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal dalam mencapai tujuan. Perhatian peserta didik sangat diperlukan dalam menerima bahan pelajaran dari guru. Guru pun akan sia-sia mengajar bila peserta didik tidak memperhatikan. Guru harus mengambil tindakan untuk menenangkan suasana kelas sehingga terjadi interaksi yang kondusif antara guru dan peserta didik. Untuk membangun perhatian ini tidak cukup hanya sekadar variasi strategi dan metode, tetapi perlu variasi materi dan variasi media. Penggunaan media berbasis ICT dalam pembelajaran tampaknya sangat menarik bagi anak, lebih-lebih bagi anak usia SD.

2. ***Prinsip Aktivitas***

Pembelajaran yang berhasil optimal adalah pembelajaran yang mampu menggerakkan seluruh siswa untuk terlibat aktif dalam semua aktivitas pembelajaran dan terus-menerus sepanjang pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran, aktivitas peserta didik yang diharapkan tidak hanya aspek fisik, melainkan juga aspek mental. Peserta didik bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, menulis, membaca, membuat grafik, dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru. Guru hanya pembimbing dan sebagai fasilitator dari aktivitas belajar peserta didik di kelas.

3. ***Prinsip Apersepsi***

Apersepsi adalah salah satu prinsip mengajar yang ikut membantu peserta didik memproses perolehan belajar. Prinsip ini bukan hanya dapat membantu peserta didik untuk melakukan asosiasi, tetapi juga dapat mengadakan reproduksi terhadap pengalaman belajar. Dengan prinsip ini, guru berusaha membantu peserta didik dengan cara menghubungkan pelajaran yang sedang diberikan dengan pengetahuan yang telah dipunyai oleh peserta didik.

4. ***Prinsip Peragaan***

Seperti diuraikan pada bagian terdahulu, anak usia SD memiliki karakteristik tingkat kemampuan berpikir pada taraf konkret, sehingga mereka akan cepat memahami dan menyenangi pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep ke dalam bentuk nyata dan realistik. Untuk itu sudah semestinya dalam proses pembelajaran guru perlu menghadirkan benda-benda asli (kalau bisa) atau menunjukkan model, gambar, benda tiruan, atau menggunakan media lainnya seperti radio, tape recorder, televisi, dan sebagainya. Dengan penjelasan yang mendekati realistik ditambah menghadirkan bendanya, maka guru membantu peserta didik membentuk pengertian di dalam jiwanya terhadap suatu objek, serta lebih menggairahkan belajar peserta didik dalam waktu yang relatif yang lama.

5. ***Prinsip Repetisi***

Sifat bahan pelajaran yang mudah, sedang atau sukar memerlukan tanggapan peserta didik dengan tingkat pengertian yang bervariasi. Oleh karena itu, tingkat penguasaan peserta didik bervariasi. Salah satu usaha untuk membantu peserta didik agar mudah menerima dan mengerti terhadap bahan pelajaran dengan cara pengulangan (repetisi) terhadap kata-kata kunci atau kalimat-kalimat pokok, dengan cara diulang-ulang kepada siswa.

DUMMY

6. ***Prinsip Korelasi***

Setiap mata pelajaran sebenarnya hanya berbeda dalam penamaan. Dalam aplikasinya sering kait mengait. Guru dalam menjelaskan suatu bahan pelajaran tidak mengabaikan penguasaan wawasan mata pelajaran lain dalam penjelasannya, misalnya guru yang memiliki wawasan keilmuan di bidang psikologi perkembangan, tentunya akan menambahkan penjelasan tersebut, hal ini untuk meningkatkan daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang dijelaskan.

Bila prinsip apersepsi bertumpu pada hubungan dalam ruang lingkup mata pelajaran itu sendiri, sedangkan prinsip korelasi berusaha menghubungkan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain. Tetapi kedua-duanya sama-sama membantu meningkatkan pengertian peserta didik terhadap suatu bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Pada saat ini di SD kelas rendah sedang dikembangkan pembelajaran dengan pendekatan Tema, sebagai upaya menghubungkan berbagai tema dalam satu kesatuan pembelajaran.

7. ***Prinsip Konsentrasi***

Dalam menyampaikan bahan pelajaran, guru jangan membicarakan pokok bahasan yang lain, yang tidak ada hubungannya dengan pokok bahasan yang sedang diberikan kepada peserta didik. Pokok bahasan harus terfokus pada masalah tertentu, sehingga peserta didik mudah menyerap bahan pelajaran yang diberikan. Konsentrasi dapat dibangun dengan menjaga perilaku-perilaku tertentu yang dapat mengganggu perhatian peserta didik.

8. ***Prinsip Sosialisasi***

Dalam kelas terdapat sekelompok anak didik dengan strata sosial yang bervariasi, maka oleh Oscar A. Oeser (1966: 50) dikatakan bahwa *the classroom as a social group. The classroom as a field of social interanctions*. Di sini peserta didik tidak hidup sendirian, tetapi hidup bersama-sama dalam interaksi sosial. Kondisi kelas seperti ini harus guru pahami, sehingga tidak memaksakan kehendak agar peserta didik dipaksa belajar seorang diri terus-menerus.

9. ***Prinsip Individualisasi***

Latar belakang kebudayaan, tingkat sosial ekonomi dan kehidupan rumah tangga orang tua ikut andil melahirkan perbedaan peserta didik secara individual. Perbedaan tersebut perlu guru pahami demi kepentingan pengajaran. Paling tidak bagaimana guru merencanakan program pengajaran demi kepentingan perbedaan individual peserta didik. Memahami peserta didik sebagai individu dengan segala kekurangan dan kelebihannya merupakan tugas guru yang tidak bisa ditawar-tawar dalam kerangka ketuntasan belajar (*mastery learning*) bagi

peserta didik. Daya serap peserta didik yang tidak sama merupakan titik rawan yang hanya dapat dipecahkan dengan pemberian waktu yang bervariasi dalam belajar. Itulah pentingnya penerapan prinsip individualisasi bagi guru.

10. ***Prinsip Evaluasi***

Evaluasi merupakan bagian dari kegiatan guru yang tidak bisa diabaikan. Sebab evaluasi dapat memberikan petunjuk sampai di mana keberhasilan kegiatan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi tidak sekadar dilaksanakan, sehingga pembuatan item soal yang terkesan asal-asalan. Evaluasi diharapkan dapat memberikan data yang akurat, sehingga dapat ditindaklanjuti dengan memprogramkan kegiatan pembelajaran lebih baik. Hasil evaluasi dalam bentuk laporan yang tertera dalam buku rapor dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar. Apa pun efek yang timbul dari dalam diri peserta didik, evaluasi tetap harus guru laksanakan dengan terprogram.

B. Belajar Berdasarkan Prinsip Tertentu

Agar kegiatan belajar mendapatkan hasil yang efektif dan efisien diperlukan prinsip-prinsip belajar tertentu yang dapat melapangkan jalan ke arah keberhasilan belajar. Oleh karena itulah, beberapa prinsip belajar berikut ini perlu ditelaah.

1. ***Prinsip Bertolak dari Motivasi***

Motivasi belajar sangat urgen untuk dapat memulai melakukan kegiatan belajar. Motivasi sering dikatakan sebagai pendorong yang dapat melahirkan kegiatan bagi seseorang. Seseorang yang bersemangat untuk menyelesaikan suatu kegiatan karena ada suatu motivasi yang kuat dalam dirinya. Motivasi sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk suatu kegiatan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan faktor menentukan dan berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya semakin besar kesuksesan,tampak gigih, tidak mau menyerah, giat membaca buku untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar. Akhirnya motivasi mempunyai arti yang sangat penting dalam belajar. Fungsi motivasi yang terpenting adalah sebagai pendorong timbulnya aktivitas, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan.

2. ***Prinsip Pemusatan Perhatian***

Perhatian adalah salah satu prinsip penting yang sangat berpengaruh terhadap terjadinya proses pembelajaran yang optimal. Oleh sebab itu, dalam

belajar diperlukan pemusatan perhatian. Tanpa ini perbuatan belajar akan menghasilkan kesia-siaan. Ketidakmampuan seseorang berkonsentrasi dalam belajar disebabkan buyarnya perhatian terhadap suatu objek yang dipelajari. Hal inilah yang tidak diinginkan oleh siapa pun yang sedang belajar. Apa artinya membaca buku berlama-lama, namun akhirnya apa yang diinginkan dari buku yang dibaca itu tidak didapatkan setelah ingin melakukan kegiatan belajar. Apabila kondisi tersebut di atas melekat pada orang yang sedang belajar, akan menyebabkan turunnya kemauan untuk belajar, yang pada gilirannya belajar akan terjadi melalui pemaksaan (belajar dipaksakan), hal inilah yang merupakan pekerjaan sia-sia tanpa mampu mencapai hasil yang optimal.

3. ***Prinsip Pengambilan Pengertian Pokok***

Belajar yang berhasil adalah ditandai tersimpannya sejumlah kesan di dalam otak. Agar sebagian besar kesan-kesan itu dapat tersimpan dalam otak adalah tidak mudah, seperti membalikkan telapak tangan. Membaca berjam-jam belum tentu mendapatkan sejumlah kesan sesuai dengan keinginan. Cukup banyak orang yang membaca buku yang cukup tebal halamannya, tetapi sangat sedikit kesan yang tersimpan dalam otak setelah selesai membaca buku.

Agar kesan yang tersimpan di dalam otak dalam jumlah yang banyak diperlukan cara yang akurat dalam mencari pokok pikiran dalam sebuah paragraf. Pokok pikiran itulah yang disebut kata kunci yang merupakan pokok persoalan yang dibahas secara panjang lebar dalam sebuah paragraf. Kata kunci itulah yang harus dicari ketika sedang membaca sebuah buku. Dengan pengambilan kata kunci itu akan lebih mudah mengingat apa yang telah dibaca. Dengan hanya mengingat-ingat pengertian pokok itu berarti meringankan beban otak untuk menyimpan kesan.

4. ***Prinsip Pengulangan***

Salah satu prinsip belajar yang dapat membuat apa yang dipelajari dapat bertahan lama dalam ingatan adalah prinsip pengulangan, karena belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, tetapi berproses dengan penuh makna. Dari hasil proses itu ada sejumlah kesan yang diharapkan tersimpan dalam pikiran. Biasanya kesan-kesan yang yang telah didapat dari belajar itu tersimpan dengan rapi dalam komputer otak, tetapi tidak akan dapat bertahan lebih lama dialam sadar. Lama kelamaan kesan-kesan itu akan tersimpan dialam bawah sadar, dikarenakan (kemungkinan) sangat jarang dipergunakan. Kesan-kesan yang lama sekali tidak dipergunakan akan sukar untuk memunculkannya ke alam sadar. Walaupun dengan reproduksi atau proses asosiasi. Oleh karena itu, kesan-kesan sebagai hasil belajar bukanlah hilang begitu saja, tetapi tersimpan di alam bawah sadar. Untuk memperkuat ingatan bertahan lama (ingatan setia) yang dapat di recal kembali setiap saat diperlukan prinsip pengulangan.

5. ***Prinsip Yakin Akan Kegunaan***

Sikap yakin akan keberhasilan (optimism) dalam belajar, menjadi dorongan bagi anak untuk mau melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya keyakinan tersebut akan membuat anak menjadi malas. Bermalas-malas berarti duduk (tiduran dan sebagainya) tanpa berbuat sesuatu (berlengah-lengah). Malas adalah sifat yang tidak kreatif. Salah satu penyebab orang malas adalah karena orang tidak tahu atau tidak yakin akan kegunaan ilmu pengetahuan. Untuk itu guru harus dapat meyakinkan siswa bahwa belajar itu mudah. Berikan rasa aman, nyaman dan menyenangkan dalam belajar, ciptakan segala sesuatu menjadi mudah dan enak.

6. ***Prinsip Pengendapan***

Selama belajar perlu juga ada istirahat untuk pengendapan terhadap sejumlah kesan yang sudah diterima dari kegiatan membaca buku. Satu pokok bahasan sudah dibaca diperlukan istirahat sejenak untuk pengendapan kesan-kesan guna mendapatkan pengertian dari apa yang telah dibaca. Menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki adalah penting, agar ilmu pengetahuan yang telah dimiliki itu tidak berkotak-kotak, tetapi dirasakan saling berhubungan. Juga agar sejumlah kesan yang telah didapat tidak berdesak-desakan, sehingga tidak mudah terlupakan. Dengan begitu, maka waktu, tenaga, dan pikiran tak terbuang dengan percuma. Akhirnya, istirahat pengendapan ibarat air keruh yang diendapkan untuk mendapatkan air yang jernih, sejernih kesan-kesan yang diendapkan ketika belajar. Oleh karena Itu, kejernihan pengertian dari sejumlah kesan yang didapat dari kegiatan belajar merupakan ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya.

7. ***Prinsip Pengutaraan Kembali Hasil Belajar***

Strategi yang jitu untuk mengingat kembali kesan-kesan yang baru didapatkan dari kegiatan belajar adalah dengan cara mengutarakan kembali hasil belajar. Cara mengutarakannya adalah dengan memakai kata-kata sendiri dengan mengambil pokok pikiran dari apa yang telah dibaca itu sebagai landasan berpijak, ingat prinsip pengambilan pengertian pokok yang telah dibahas di depan. Utarakanlah kesan-kesan itu menurut gaya bahasa sendiri dan tidak perlu menghafal kata demi kata atau kalimat demi kalimat seperti yang terdapat dalam buku yang baru selesai dibaca itu. Kecuali hal-hal yang diutarakan itu berupa dalil Al-Quran atau hadis, rumus-rumus matematika, rumus-rumus fisika, kimia, dan sebagainya, barulah digunakan hafalan-hafalan menurut apa adanya, sebab mengubahnya bisa jadi mengubah maksud yang terkandung di dalamnya.

8. ***Prinsip Pemanfaatan Hasil Belajar***

Prinsip belajar dengan melakukan *(learning by doing)* sudah lama dikenal oleh para praktisi pendidikan, karena maknanya terhadap keberhasilan pendidikan melalui cara tersebut sangat tinggi. Dengan kata lain siswa diajak memanfaatkan dan mempraktikkan hasil dan bahan belajar dalam bentuk proses nyata. Pemanfaatan hasil belajar adalah cara lain untuk mempertahankan ilmu pengetahuan yang telah diterima dari kegiatan belajar. Pemanfaatan hasil belajar ini bisa dengan cara mempelajari hal-hal yang lain atau mengamalkannya pada teman yang memerlukannya.

9. ***Prinsip Menghindari Gangguan***

Gangguan adalah musuh utama dalam belajar. Tapi disadari atau tidak, gangguan itu datang tanpa diundang. Bentuk dan jenisnya bermacam-macam. Datangnya tidak hanya dari dalam diri kita sendiri, tetapi bisa juga dari luar diri kita sendiri. Gangguan itu ada yang ringan ada juga yang yang berat. Berbagai macam jenis dan bentuk gangguan ini dapat menyebabkan kita sulit dalam belajar. Sukar berkonsentrasi merupakan konsekuensi logis dari kesukaran menghindarkan diri dari berbagai gangguan. Oleh karena itu, belajar yang berhasil adalah kegiatan belajar yang sepi dari gangguan.

Prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan di atas adalah prinsip-prinsip belajar mandiri yang berorientasi pada membaca berbagai literatur. Sedangkan prinsip-prinsip belajar dalam konteks interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dapat diuraikan dengan mengemukakan pendapat Slameto (19991 : 29). Menurut prinsip-prinsip belajar adalah:

a. Dalam belajar setiap peserta didik harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
b. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga anak didik mudah menangkap pengertiannya.
c. Belajar harus dapat menimbulkan ***reinforcement*** (penguatan) dan motivasi yang kuat pada peserta didik untuk mencapai tujuan instruksional.
d. Belajar itu proses kontinu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
e. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery.
f. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.
g. Belajar memerlukan saran yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.

h. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.

i. Belajar perlu ada interaksi peserta didik dengan lingkungannya.

j. Belajar adalah proses kontiguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain), sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respons yang diharapkan.

k. Repetisi dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada peserta didik.

C. Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar

Faktor-faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik dapat dibagi menjadi faktor peserta didik, sekolah, keluarga, dan masyarakat (Bahri, 2002:202). Peserta didik merupakan subjek yang belajar dan diajarkan, peserta didik ini bertanggung jawab untuk belajar lainnya. Jika subjek didik dapat dengan baik dan terhindar dari gangguan-gangguan baik secara fisik maupun psikologis pada dirinya maka berarti subjek didik dapat berperan dengan maksimal dalam proses belajar tersebut.

Gangguan-gangguan, hambatan-hambatan maupun ancaman ini memang sangat sulit untuk dihindari karena hampir tidak ada subjek didik yang benar-benar tidak mengalami masalah kesulitan belajar, namun bukan berarti tidak ada usaha dalam mencegah dan mengatasinya meskipun dalam artian berusaha meminimalkan faktor penyebab kesulitan belajar pada peserta didik.

Menurut Bahri (2002:203) faktor peserta didik yang dapat menjadi penyebab kesulitan belajar adalah:

1. Inteligensi (IQ) yang kurang baik.
2. Bakat yang kurang atau tidak sesuai dengan bahan pelajaran yang dipelajari atau yang diberikan guru.
3. Faktor emosional yang kurang stabil. Misalnya, mudah tersinggung, pemurung, pemarah selalu bingung dalam menghadapi masalah, selalu sedih tanpa alasan yang jelas dan sebagainya.
4. Aktivitas belajar yang kurang, lebih banyak malas daripada melakukan aktivitas kegiatan belajar. Menjelang ulangan baru belajar.
5. Kebiasaan belajar yang kurang baik. Belajar dengan penguasaan ilmu pengetahuan pada tingkat hafalan, tidak dengan pengertian (*insigh*), sehingga sukar ditransfer ke situasi yang lain.

DUMMY

6. Penyesuaian sosial yang sulit. Cepatnya penyerapan bahan pelajaran oleh peserta didik tertentu menyebabkan peserta didik susah menyesuaikan diri untuk mengimbanginya dalam belajar.
7. Latar belakang pengalaman yang pahit. Misalnya peserta didik sekolah sambil bekerja. Kemiskinan ekonomi orang tua memaksa peserta didik harus bekerja demi membiayai sendiri uang sekolah. Waktu yang seharusnya dipakai untuk belajar dengan sangat terpaksa digunakan untuk bekerja.
8. Cita-cita yang tidak relevan (tidak sesuai dengan bahan pelajaran yang dipelajari).
9. Latar belakang pendidikan yang dimasuki dengan sistem sosial dan kegiatan belajar mengajar di kelas yang kurang baik.
10. Ketahanan belajar (lama belajar) tidak sesuai dengan tuntunan waktu belajarnya.
11. Ketidakmampuan guru mengakomodasikan jadwal kegiatan pembelajaran dengan ketahanan belajar peserta didik, sehingga kesulitan belajar dirasakan oleh peserta didik.
12. Keadaan fisik yang kurang menunjang. Misalnya, cacat tubuh yang ringan seperti kurang pendengaran, kurang penglihatan, dan gangguan psikomotor. Cacat tubuh yang tetap (serius) seperti buta, tuli, bisu, hilang tangan dan kaki, dan sebagainya.
13. Kesehatan yang kurang baik, misalnya, sakit kepala, sakit perut, sakit mata, sakit gigi, sakit flu, atau mudah capek dan mengantuk karena kurang gizi.
14. Seks atau pernikahan yang tidak terkendali. Misalnya, terlalu intim dengan lawan jenis, berpacaran, dan sebagainya.
15. Pengetahuan dan keterampilan dasar yang kurang memadai (kurang mendukung) atas bahan yang dipelajari. Kemiskinan penguasaan atas bahan dasar bagi pengetahuan dan keterampilan yang pernah dipelajari akan menjadi kendala menerima dan mengerti sekaligus menyerap materi pelajaran baru.
16. Tidak ada motivasi dalam belajar. Materi pelajaran sukar diterima dan diserap bila peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar.

Lebih lanjut Bahri juga menjabarkan bahwa faktor-faktor dari lingkungan sekolah yang dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi peserta didik adalah :

1. Pribadi guru yang kurang baik.
2. Guru tidak berkualitas, baik dalam pengambilan metode yang digunakan ataupun dalam penguasaan mata pelajaran yang dipegangnya. Hal ini

bisa terjadi karena keahlian yang dipegangnya kurang sesuai (*mis macth*), kurang menguasai, atau kurang persiapan, sehingga cara menerangkan kurang jelas, sukar dimengerti oleh setiap peserta didik.

3. Hubungan guru dengan peserta didik kurang harmonis. Hal ini bermula pada sifat dan sikap guru yang tidak disenangi oleh peserta didik. Misalnya guru bersikap kasar, suka marah, suka mengejek, tak pernah senyum, tak suka membantu anak, suka membentak, dan sebagainya.
4. Guru-guru menuntut standar pelajaran di atas kemampuan anak. Hal ini biasanya terjadi pada guru yang masih muda yang belum berpengalaman, sehingga belum dapat mengukur kemampuan peserta didik. Karenanya hanya sebagian kecil peserta didik dapat berhasil dengan baik dalam belajar.
5. Guru tidak memiliki kecakapan dalam usaha mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik.
6. Cara guru mengajar yang kurang baik.
7. Alat/media yang kurang memadai. Alat pelajaran yang kurang lengkap membuat penyajian pelajaran yang tidak baik. Terutama pelajaran yang bersifat praktikum. Kurangnya alat laboratorium akan banyak menimbulkan kesulitan dalam belajar.
8. Perpustakaan sekolah kurang memadai dan kurang merangsang penggunaannya oleh peserta didik. Misalnya, buku-buku kurang lengkap untuk keperluan peserta didik, pelayanannya kurang memuaskan, ruangan panas, tidak ada ruang baca, dan sebagainya.
9. Fasilitas fisik sekolah yang tak memenuhi syarat kesehatan dan tak terpelihara dengan baik. Misalnya, dinding sekolah kotor, lapangan/ halaman sekolah yang becek dan penuh rumput, ruang kelas yang tidak berjendela, udara yang masuk tidak cukup, dan pantulan sinar matahari tidak dapat menerangi ruangan kelas.
10. Suasana sekolah yang kurang menyenangkan. Misalnya suasana bising, karena letak sekolah berdekatan dengan jalan raya, tempat lalu lintas hilir mudik, berdekatan dengan rumah penduduk, dekat pasar, bengkel, pabrik, dan lain -lain, sehingga peserta didik sukar berkonsentrasi dalam belajar.
11. Bimbingan dan penyuluhan yang tidak berfungsi.
12. Kepemimpinan dan administrasi. Dalam hal ini berhubungan dengan sikap guru yang egois, kepala sekolah otoriter, pembuatan jadwal pelajaran yang. tak mempertimbangkan kompetensi peserta didik, sehingga menyebabkan kurang menunjang proses belajar peserta didik.

DUMMY

13. Waktu sekolah dan disiplin yang kurang. Apabila sekolah masuk sore atau siang hari, maka kondisi anak tidak lagi dalam keadaan yang optimal untuk menerima pelajaran sebab energi sudah berkurang. Selain itu udara yang relatif panas di waktu siang dapat mempercepat proses kelelahan. Oleh karena itu, belajar di pagi hari akan lebih baik hasilnya daripada belajar di sore hari. Tetapi faktor yang tak kalah pentingnya juga adalah faktor disiplin. Disiplin yang kurang menguntungkan dalam belajar.
14. Gejala ketidakdisiplinan itu misalnya, tugas yang tidak dikerjakan peserta didik. Lonceng tanda masuk sudah berbunyi tetapi peserta didik masih berkeliaran, adalah sejumlah fenomena yang merugikan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Faktor selanjutnya yang dapat menyebabkan kesulitan belajar adalah faktor keluarga. Telah diketahui bahwa keluarga mempunyai andil yang besar dalam membentuk kepribadian anak dan dalam membantu anak menjalani proses perkembangannya. Keluarga dalam membantu proses belajar anak, agar anak dapat menjalani proses belajar dengan lebih baik perlu menyiapkan kondisi lingkungan dan suasana yang menyenangkan di lingkungan keluarga itu sendiri. Beberapa hal yang dapat menyebabkan kesulitan belajar pada peserta didik antara lain adalah kondisi ekonomi (rendah/tinggi), fasilitas belajar di rumah yang tidak memadai, kesehatan keluarga yang tidak baik, kebiasaan dalam keluarga yang tidak menunjang pendidikan anak, sikap, perhatian serta tidak adanya bantuan dorongan motivasi dari orang tua dalam meningkatkan prestasi pendidikan peserta didik. Masyarakat sekitar juga dapat turut andil dalam membuat anak mengalami kesulitan belajar, ini sekaligus menjadi faktor keempat penyebab kesulitan belajar pada peserta didik. Lingkungan masyarakat yang tidak kondusif, tidak aman seperti adanya kegaduhan, pertengkaran, keributan, beredarnya obat-obatan terlarang, perilaku seksual bebas di lingkungan yang kesemuanya ini juga tidak lepas dari contoh di lingkungan, media cetak serta elektronik yang mendukung dapat membuat peserta didik terpengaruh sehingga melupakan tugas utamanya dalam menjalani pendidikan dengan belajar sebaik-baiknya dan bersungguh-sungguh.

D. Mendiagnosis Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar

Beberapa langkah-langkah dalam membantu peserta didik mendiagnosis/ mengenal peserta didik yang mengalami kesulitan belajar adalah:

1. Lakukan observasi, artinya jika seseorang pendidik menemukan gejala-gejala anak sedang mengalami kesulitan belajar seperti prestasi belajar rendah, nilai cenderung turun atau tidak stabil, adanya sikap yang tidak

wajar (mudah marah, tersinggung dan sebagainya) maka seorang pendidik dapat mengobservasi atau mencari data dengan mengamati gerak-gerik tingkah laku peserta didik dan bila perlu mencatatnya.

2. Lakukan interview atau wawancara dengan menanyakan secara langsung kepada peserta didik maupun kepada orang-orang terdekatnya seperti keluarga, teman, atau guru kelas terkait masalah kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik.
3. Lakukan penyeleksian dokumentasi. Melihat data dari hasil dokumentasi dengan memilah-milah mana data yang sesuai dan mana yang tidak diperlukan, hal ini bertujuan untuk memperkuat praduga pendidik sehingga nantinya dapat memberikan bantuan yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dialami oleh peserta didik.
4. Tes diagnosis, dapat dilakukan apabila pendidik merasa ragu-ragu apakah individu tersebut benar-benar mengalami masalah atau tidak. Tes diagnosis dapat juga dilakukan untuk memperkuat praduga dan mengetahui kesulitan belajar apa yang sedang dialami oleh si peserta didik. Tes diagnosis ini bisa bersifat tes psikologis maupun dalam bentuk tes yang sederhana saja, contohnya pendidik sebelum memulai suatu pelajaran dapat melakukan pre-test dan post test.

E. Usaha atau Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar Serta Peranan Guru

Usaha-usaha yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik setelah dapat mendiagnosis atau mengenal peserta didik yang mengalami kesulitan belajar adalah dengan cara (Syaiful Bahri, 2002:216 -220):

1. Pengumpulan data
2. Pengolahan data, setelah data dikumpulkan maka data perlu diolah dalam artian ditelaah lebih lanjut baik dengan membandingkan kasus tersebut dengan kasus yang lain ataupun dengan mengidentifikasikan kasus sehingga kemudian sampai pada suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Diagnosis, yaitu suatu keputusan tentang hasil dari pengolahan data. Diagnosis ini berupa keputusan mengenai jenis kesulitan belajar anak, faktor-faktor penyebab kesulitan anak.
4. Prognosis, setelah dibuat suatu keputusan kemudian ditentukan apakah yang harus dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar anak. Prognosis merupakan rancangan mengenai program-program yang akan dilakukan.
5. Treatment, artinya usaha untuk memberikan perlakuan atau bantuan pada peserta didik sesuai dengan program-program yang telah disusun

sebelumnya. Di sini pendidik sangat berperan dalam membantu peserta didik mengatasi masalahnya.

6. Evaluasi, setelah diberlakukan treatment untuk mengetahui apakah usaha-usaha tersebut berhasil atau tidak, maka diperlukannya evaluasi untuk melihat sejauh mana usaha-usaha itu memberikan kemajuan pada peserta didik.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa guru sebagai salah seorang pendidik diharapkan dapat berperan dalam membantu peserta didik belajar maupun mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi. Oemar Hamalik dalam bukunya Psikologi belajar dan mengajar (2000:33) menjelaskan bahwa "Salah satu tugas yang harus dilaksanakan oleh guru di sekolah ialah memberikan pelayanan kepada para siswa agar mereka menjadi siswa atau peserta didik yang selaras dengan tujuan sekolah itu. Melalui bidang pendidikan, guru mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik sosial, budaya maupun ekonomi. Dalam keseluruhan proses pendidikan, guru merupakan faktor utama yang bertugas sebagai pendidik. Guru memegang berbagai jenis peranan yang mau tidak mau, harus dilaksanakan sebagai seorang guru. Yang dimaksud sebagai peran ialah pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Guru harus bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajar anak melalui interaksi belajar-mengajar. Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil-tidaknya proses belajar, dan karenanya guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar di samping menguasai materi yang akan diajarkan. Dengan kata lain: guru harus mampu menciptakan suatu situasi kondisi belajar yang sebaik-baiknya".

Dari penjabaran tersebut diatas dapatlah kita ketahui bahwa begitu sangat pentingnya peranan guru/pendidik dalam membantu peserta didiknya belajar, terlebih lagi jika peserta didik tersebut sedang mengalami masalah kesulitan belajar. Permulaan pendidikan formal bukan hanya menambah kesempatan untuk meningkatkan perkembangan sosialnya, tetapi juga akan menimbulkan kemampuan untuk menyesuaikan diri, sehingga dapat mendorong untuk bertingkah laku sesuai dengan yang diinginkan oleh masyarakat. Salah satu jalan pemecahannya terletak kepada bimbingan guru yang terampil dan yang simpatik. Anak yang berumur antara 6–12 tahun biasanya memperhatikan penyesuaian diri yang luar biasa terhadap lingkungan sosialnya yang selalu berubah. Pada umur 6 tahun anak tersebut mengalami kebingungan karena taraf kesadaran sosial dan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan pola sosial yang diterima di sekolah berbeda dengan pengalaman yang diterima sebelumnya seperti tingkat perkembangan fisiknya, tingkat ketajaman mental, dan tipenya.

Apa pun pola perkembangan yang terjadi, pada saat ia memasuki SD kelas I, ia sudah diliputi oleh banyak masalah yang berkaitan dengan perkembangan sosialnya, kemajuan diperoleh melalui SD. Selama tahun-tahun pertama, biasanya mereka membentuk kelompok 4–5 orang, meskipun sering muncul perbedaan pendapat dan pertengkaran, tetapi ia akan memberikan kesetiaannya kepada kelompoknya bila ada gangguan dari kelompok lain. Pada saat anak-anak menginjak kelas pertengahan, ukuran anggota kelompoknya akan bertambah, yaitu kira-kira 6-8 orang, sudah mulai ada pemisahan jenis kelamin, anak laki-laki biasanya digerakkan oleh minat dan hobi yang sama seperti olahraga, petualangan, dan lain-lain, sedangkan anak perempuan cenderung lebih berminat dengan urusan rumah tangga. Sejak umur 11-14 tahun, kelompoknya akan semakin meluas dan relatif terorganisasi. Pada masa inilah ada istilah *gang* yang dibentuk dalam kelompok dan yang masing-masing diberi nama sandi, ada lencana kelompok, peraturan anggota, tempat bertemu tertentu, pimpinan yang diakui, dan tujuan yang spesifik atau kegiatan sosial yang bercorak kelompok sosial remaja. Dengan demikian, rasa kesatuan kelompoknya semakin kuat. Anak-anak ini merasa bebas bila berada di dalam kelompoknya juga ia tunduk dengan pimpinan kelompok tersebut, sehingga ia akan menyesuaikan tingkah lakunya. Formasi dari kelompok yang serupa inilah yang akan menandai minat di kemudian hari pada pembentukan persaudaraan di sekolah menengah dan perguruan tinggi, perkumpulan kemasyarakatan, organisasi politik, dan masyarakat atau sosial orang dewasa.

Sebaliknya bagi anak yang terisolasi akan bisa menimbulkan kesulitan bagi dirinya dalam mengikuti kegiatan anak yang normal, karena ia bersifat peka. Anak tunggal mungkin akan memperlihatkan hal seperti ini. Biasanya anak seperti ini memperoleh peraturan yang ketat di rumah dan orang tua dengan keras membentuk tingkah laku anak. Apabila bertemu kasus seperti ini, guru di sekolah dapat memberi bimbingan melalui konseling.

Rangkuman

Prinsip-prinsip umum yang harus dijadikan pegangan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa.
2. Pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan harus bersifat praktis.
3. Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual setiap siswa.
4. Kesiapan (*readiness*) dalam belajar sangat penting dijadikan landasan dalam proses pembelajaran.

5. Tujuan pengajaran harus diketahui siswa.
6. Proses pembelajaran harus mengikuti prinsip -prinsip psikologis tentang belajar.

Di samping prinsip tersebut ada beberapa prinsip khusus sebagai berikut: Prinsip Perhatian, aktivitas, apersepsi, peragaan, repetisi, korelasi, konsentrasi, sosialisasi, individualisasi, evaluasi. Diantara sejumlah masalah dalam pembelajaran anak usia SD antara lain adalah: IQ, bakat, emosional yang kurang stabil sehingga menimbulkan kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan baru (khususnya bagi anak kelas awal), latar belakang keluarga (ekonomi, pendidikan orang tua dan jumlah keluarga yang besar dalam satu rumah), ketahanan belajar dan keadaan fisik (kesehatan dan masalah gizi) yang kurang menunjang.

Dari faktor guru juga dapat menimbulkan masalah dalam pembelajaran di sekolah dasar. Masalah tersebut dapat berupa:

a. Pribadi guru yang kurang baik
b. Guru tidak berkualitas
c. Pemahaman yang minim tentang karakteristik anak usia SD
d. Kecakapan guru dalam mendiagnosis kesulitan belajar siswa yang masih minim
e. Kurangnya kemampuan guru untuk bertindak sebagai pembimbing atau konselor di sekolah dasar
f. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan serta kurangnya upaya guru dalam memvariasi berbagai strategi dan metode pembelajaran
g. Kurang terjalinnya hubungan guru dengan orang tua siswa, sehingga segala permasalahan anak tidak teridentifikasi secara konprehensif.

Latihan 2

Diskusikan bersama teman anda tentang masalah-masalah siswa yang sering muncul dalam pembelajaran di SD baik yang bersumber dari siswa maupun bersumber dari guru.

Tes Formatif 2

Jawablah beberapa pertanyaan berikut ini, tanpa melihat materi yang disajikan di bagian depan. Anggaplah anda sedang ujian di hadapan pengawas.

DUMMY

Dengan demikian, anda akan dapat menguji sampai sejauh mana penguasaan anda terhadap bahan bacaan yang sudah dikaji.

1. Coba saudara identifikasi masalah-masalah pembelajaran yang sering ditemukan di Sekolah Dasar
2. Berdasarkan masalah pembelajaran tersebut, coba anda analisis, faktor apa saja yang terkait dengan permasalahan tersebut!

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Daftar Pustaka

Barlow, Daniel Lenox. 1985. Educational Psychologi: *Teaching-Learning Process*. Chicago: The Moody Bible Institute.

Chaplin, J.P. 1972. Dictionary of Psikologi. Fifth Printing. New York: Dell Publishing Co.inc.

Daehler, Marvin D. & Bukatko, danuta. 1985. *Cognitive Development* 1st edition. New York: Alfred A. Knopf..

Djamarah, S.B. dan Aswan Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Gleitmen, Henry. 1989. Psychology. 2nd edition New York: Norton & Company.

Howe, Michael J.A. 1980. *The psychology of Human Learning*. New York: London: Weidenfeld & Nicolson.

Muhibbin Syah, 2002. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Neisser, Ulric. 1976. *Cognition and reality: Principle and Implimentation of cognitive Psychologi*. New York: Harper Collin College Publisher.

Oscar A. Oeser. 1966. *Teacher Pupil and Task*. London: Associated Book Publishers Limeted.

Reber. Arthur S. 1988. *The Penguin Dictionary of Psyichology*. Victoria: Penguin Books Australia Ltd.

Slameto. 1986. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara

Suryabarata, S. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Cetakan 1. Jakarta: Rajawali.

DUMMY

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1. Tahap-tahap perkembangan kognitif

   a) Tahap sensori motor (0 – 2 tahun)

      Setiap bayi, sejak usia dua minggu sudah mampu menemukan puting-puting susu ibunya, dan selanjutnya ia belajar mengenal sifat, keadaan dan cara yang efektif untuk mengisap sumber makanan dan minumannya. Kemampuan pengenalan lewat upaya belajar tersebut tidak berarti ia mengerti bahwa susu ibunya itu merupakan organ atau bagian dari tubuh ibunya. Apa yang dia pahami ialah apabila benda *tableau* itu didekatkan, maka ia akan mengasimilasikan dan mengakomodasikan skema sensori-motornya untuk mencapai ekuilibrium dalam arti dapat memutuskan kebutuhannya.

   b) Tahap pra-operasional (2 – 7 tahun)

      Periode perkembangan kognitif pra-operasional terjadi dalam diri anak ketika berumur 2 sampai 7 tahun. Perkembangan ini bermula pada saat anak telah memiliki penguasaan sempurna mengenai *object permanence*. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan "tetap eksisnya" suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan, atau sudah tak dilihat dan tak didengar lagi.

   c) Tahap konkrit-operasional (7 – 11 tahun)

      Dalam periode konkrit operasional yang berlangsung hingga usia menjelang remaja, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations*. Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri.

   d) Tahap formal-operasional (11 – 15 tahun)

      Dalam tahap perkembangan formal-operasional, anak yang sudah menjelang atau sudah menginjak masa remaja, yakni usia 11–15 tahun, akan dapat mengatasi masalah keterbatasan pemikiran konkret–operasional seperti yang telah disinggung sebelumnya.

2. Ada dua hal penting yang perlu diperhatikan, *pertama*: seyogyanya para guru dan orang tua juga para calon guru mengetahui bahwa inteligensia (kecerdasan) itu melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan dunia di sekitarnya. Oleh karenanya, lingkungan siswa seperti rumah tinggal

DUMMY

dan sekolah seyogyanya ditata sebaik -baiknya agar memberi efek positif terhadap perkembangan inteligensia siswa tersebut. *Kedua*, tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak yang telah dikemukakan Piaget di atas merupakan jalan umum yang ditempuh oleh perkembangan inteligensia anak tersebut. Oleh karenanya, deskripsi mengenai setiap tahapan-tahapan perkembangan kognitif tersebut hanya menjadi petunjuk mengenai kemampuan-kemampuan umum yang lazimnya dimiliki bayi, anak, dan remaja dalam periode perkembangannya masing -masing.

Tes Formatif 2

Diantara sejumlah masalah dalam pembelajaran anak usia SD antara lain adalah: IQ, bakat, emosional yang kurang stabil sehingga menimbulkan kesulitas dalam penyesuaian diri dengan lingkungan baru (khususnya bagi anak kelas awal), latar belakang keluarga (ekonomi, pendidikan orang tua dan jumlah keluarga yang besar dalam satu rumah), ketahanan belajar dan keadaan fisik (kesehatan dan masalah gizi) yang kurang menunjang.

Glosarium

Accomodation (akomodasi), yakni penyesuaian aplikasi skema yang cocok dengan lingkungan yang direspons.

Assimilation (asimilasi), proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespons lingkungan.

Cognitive schema (skema kognitif), ialah perilaku tertutup berupa tatanan langkah-langkah kognitif (*operations*) yang berfungsi memahami apa yang tersirat atau menyimpulkan lingkungan yang direspons.

Destruktif semacam bentuk reaksi anak yang suka merusak benda-benda di sekitarnya.

Equilibrium (ekuilibrium), yakni keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspons sebagai hasil ketetapan akomodasi.

Imitasi peniruan tingkah laku baik sikap, kebiasaan, cara pandang yang dilakukan dengan sengaja oleh anak terhadap orang dewasa di sekelilingnya.

Internalisasi suatu proses yang masuk dalam diri anak karena pengaruh sosial yang paling dalam dan paling langgeng dalam kehidupan orang tersebut.

Kognitif salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Object permanence (ketetapan benda) yakni anggapan bahwa sebuah benda akan tetap ada walaupun sudah ditinggalkan atau tidak dilihat lagi.

Phobia suatu bentuk ketakutan yang dialami oleh anak, bisa dalam bentuk takut gelap, takut ruang sempit/luas, takut ketinggian ataupun takut terhadap gelang karet dan binatang yang tidak buas seperti kupu-kupu.

Sensory-motor schema (skema sensori-motor) ialah sebuah atau serangkaian perilaku terbuka yang tersusun secara sistematis untuk merespons lingkungan (barang, orang, keadaan, kejadian).

Separation suatu ketakutan berpisah dengan orang tua atau orang dewasa lainnya walaupun perpisahan tersebut hanya dalam kurun waktu yang singkat.

DUMMY

UNIT 3 PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Pendahuluan

Di dalam proses pembelajaran terdapat berbagai jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Strategi pembelajaran tersebut dapat diklasifikasi dengan menggunakan pendekatan sebagai dasar (titik tolak) klasifikasi. Bagi seorang guru pemahaman tentang berbagai dasar klasifikasi tersebut di samping bermanfaat sebagai kerangka acuan untuk memahami dengan lebih baik setiap strategi pembelajaran, juga pada gilirannya akan sangat bermanfaat dalam memilih serta menggunakan setiap jenis strategi pembelajaran tersebut secara lebih efektif dalam penciptaan sistem lingkungan belajar-mengajar.

Setelah mempelajari Unit 3 ini, anda diharapkan dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mampu mendeskripsikan karakteristik pendekatan CTL
2. Mendeskripsikan model-model dalam pendekatan CTL
3. Menjelaskan strategi penerapan model-model dalam pendekatan CTL
4. Menjelaskan prosedur evaluasi dalam pembelajaran CTL

Untuk menguasai kompetensi dasar ini, anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan baik melalui membaca naskah dalam unit 3 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Seberapa jauh anda telah menguasai materi dalam unit 3 ini anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap sub unit, dan kemudian mencocokkan jawaban anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah unit 3 ini. Unit 3 ini terdiri dari sub unit 3.1 dan sub unit 3.2. Sub unit 3.1 membahas tentang latar belakang pendekatan pembelajaran kontekstual, konsep dasar dan karakteristik pembelajaran kontekstual. Sub unit 2 membahas tentang strategi penerapan model-model pembelajaran kontekstual dan evaluasi pembelajaran kontekstual.

Selamat belajar, semoga berhasil.

DUMMY

Sub Unit 1
Latar Belakang dan Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

A. Latar Belakang Pembelajaran Kontekstual

1. Latar Belakang Filosofis

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching Learning: CTL*) banyak dipengaruhi oleh filsafat konstruktivisme yang mulai digagas oleh Mark Baldwin dan selanjutnya dikembangkan oleh Jean Piaget. Pandangan filsafat konstruktivisme tentang hakikat pengetahuan mempengaruhi konsep tentang proses belajar, bahwa belajar bukanlah sekadar menghafal, tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil "pemberian" dari orang lain seperti guru, tetapi hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu. Pengetahuan hasil dari pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Bagaimana proses mengkonstruksi pengetahuan yang dilakukan oleh setiap subjek, dijelaskan dengan jalan pikiran Piaget, sebagai berikut:

Menurut Piaget, manusia tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio-emosional, dan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak memanipulasi dan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada tiga aspek perkembangan intelektual menurut Piaget (Depdiknas, 2004) yaitu: struktur, isi, dan fungsi. Struktur atau *"skemata"* merupakan organisasi mental tingkat tinggi yang terbentuk pada individu waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya. Isi merupakan pola perilaku khas anak yang tercermin pada responnya terhadap berbagai masalah atau situasi yang dihadapi. Sedangkan fungsi adalah cara yang digunakan organisme untuk membuat kemajuan-kemajuan intelektual. Fungsi terdiri dari organisasi dan adaptasi.

Organisasi memberikan organisme kemampuan untuk mengorganisasi proses fisik atau proses-proses psikologi menjadi sistem-sistem yang teratur dan berhubungan. Adaptasi adalah kecenderungan organisme untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan lingkungan. Cara beradaptasi ini berbeda antara organisme yang satu dengan organisme yang lain. Adaptasi terhadap lingkungan dilakukan dengan dua proses, yaitu asimilasi dan akomodasi. Dalam proses asimilasi seseorang menggunakan struktur atau kemampuan yang sudah ada untuk menanggapi masalah yang dihadapi dalam lingkungannya. Sedangkan dalam proses akomodasi seseorang memerlukan

modifikasi struktur mental (skemata) yang ada dalam mengadakan respons terhadap tantangan lingkungannya.

Sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif yang dinamakan "skemata" yang terbentuk karena pengalaman. Semakin dewasa anak, maka semakin sempurnalah skemata yang dimilikinya. Proses penyempurnaan skemata dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skemata; dan akomodasi adalah proses mengubah skemata yang sudah ada hingga terbentuk skemata baru. Semua proses asimilasi dan akomodasi terbentuk berkat pengalaman siswa. Sebelum seseorang mampu menyusun skemata baru, ia akan dihadapkan pada posisi ketidakseimbangan (*disequilibrium*) yang akan mengganggu psikologisnya. Manakala skemata telah disempurnakan atau organisme telah berhasil membentuk skemata baru, ia akan kembali pada posisi seimbang (*equilibrium*), untuk kemudian ia akan dihadapkan pada perolehan pengalaman baru.

Berikut dikutip satu ilustrasi (Sanjaya, 2008):

Pada suatu hari anak merasa sakit karena terpercik api, maka berdasarkan pengalamannya terbentuk skema pada struktur kognitif anak tentang "api", bahwa api adalah sesuatu yang membahayakan oleh karena itu harus dihindari. Dengan demikian, ketika ia melihat api, secara refleks ia akan menghindar. Semakin anak dewasa, pengalaman anak tentang api bertambah pula. Ketika anak melihat ibunya memasak pakai api; ketika anak melihat bapaknya merokok menggunakan api, maka skema yang terbentuk itu disempurnakan, bahwa api bukan harus dihindari tetapi dapat dimanfaatkan. Proses penyempurnaan skema tentang api yang dilakukan oleh anak itu dinamakan *asimilasi*. Semakin anak dewasa, pengalaman itu semakin bertambah pula. Ketika anak melihat bahwa pabrik-pabrik memerlukan api, setiap kendaraan memerlukan api, dan lain sebagainya, maka terbentuklah skema baru tentang api, bahwa api bukan harus dihindari dan juga bukan hanya sekadar dapat dimanfaatkan, akan tetapi api sangat dibutuhkan untuk kehidupan manusia. Proses penyempurnaan skema itu dinamakan proses *akomodasi*. Simak lagi contoh di bawah ini.

Misalkan, berkat pengalamannya seorang anak memiliki skema tentang burung merpati sebagai binatang yang bersayap dan bisa terbang, sehingga ia akan mengatakan setiap binatang yang memiliki sayap adalah burung dan setiap burung pasti dapat terbang. Selanjutnya proses asimilasi terbentuk, ketika ia melihat burung-burung yang lain yang sama-sama bisa terbang misalnya burung yang lebih kecil dari burung merpati yaitu burung pipit dan burung yang lebih besar seperti burung elang. Dengan demikian, ia akan menyempurnakan skema tentang burung yang telah terbentuknya, bahwa burung itu ada yang besar dan ada yang kecil. Kemudian proses akomodasi

akan terbentuk, misalnya ketika anak tersebut melihat seekor ayam. Anak akan menjadi ragu sehingga ia akan ada pada posisi ketidakseimbangan. Sebab, walaupun binatang tersebut bersayap, anak akan menolak kalau ayam yang dilihatnya dimasukkan pada skema burung yang telah ada, sebab ayam memiliki karakteristik lain, misalnya badannya lebih besar dan tidak bisa terbang. Melalui pengalamannya itulah anak memaksa untuk membuat skema baru tentang binatang yang bersayap, yaitu skema tentang ayam. Inilah yang dinamakan proses akomodasi, yakni proses pembentukan skema baru berkat pengalaman. Kemudian pengalaman anak pun bertambah pula. Ia melihat ada itik, ada bebek, ada angsa, dan lain sebagainya, semua binatang yang ia lihat itu bersayap, akan tetapi memiliki atribut-atribut yang sangat berbeda dengan ayam, dengan demikian ia akan membentuk konsep baru tentang binatang yang bersayap, yaitu tidak setiap binatang yang bersayap adalah burung dan dapat terbang. Jadi, dengan demikian konsep tentang burung dan binatang bersayap itu adalah sebagai hasil proses asimilasi dan akomodasi yang dibentuk dan dikonstruksi oleh anak yang bersangkutan, bukan hasil pemberitahuan orang lain. Demikianlah, selama hidupnya anak akan memperbaiki dan menyempurnakan skema-skema yang telah terbentuk (Sanjaya, 2008).

Pandangan Piaget tentang bagaimana sebenarnya pengetahuan itu terbentuk dalam struktur kognitif anak, sangat berpengaruh terhadap beberapa model pembelajaran, di antaranya model pembelajaran kontekstual. Menurut pembelajaran kontekstual, pengetahuan itu akan bermakna manakala ditemukan dan dibangun sendiri oleh siswa. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil pemberitahuan orang lain, tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan yang demikian akan mudah dilupakan dan tidak fungsional.

2. Latar Belakang Psikologis

Dipandang dari sudut psikologis, CTL berpijak pada aliran psikologis kognitif, sesuai dengan filsafat yang mendasarinya bahwa pengetahuan terbentuk karena peran aktif subjek. Menurut pandangan psikologi kognitif, proses belajar terjadi karena interaksi individu dan lingkungan. Belajar bukanlah peristiwa mekanis seperti keterkaitan stimulus dan respons. Belajar melibatkan proses mental yang tidak tampak seperti emosi, minat, motivasi, dan kemampuan atau pengalaman. Sebagai peristiwa mental perilaku manusia tidak semata-mata merupakan gerakan fisik saja, akan tetapi yang lebih penting adalah adanya faktor pendorong yang ada di belakang gerakan fisik itu , yakni kebutuhan manusia. Kebutuhan itulah yang mendorong manusia untuk berperilaku.

Dari asumsi dan latar belakang yang mendasarinya, maka terdapat beberapa hal yang harus anda pahami tentang belajar dalam konteks CTL (Sanjaya, 2008).

a. Belajar bukanlah menghafal, akan tetapi proses mengkontsruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki. Oleh karena itulah, semakin banyak pengalaman maka akan semakin banyak pula pengetahuan yang mereka peroleh.

b. Belajar bukan sekadar mengumpulkan fakta yang lepas-lepas. Pengetahuan itu pada dasarnya merupakan organisasi dari semua yang dialami, sehingga dengan pengetahuan yang dimiliki akan berpengaruh terhadap pola-pola perilaku manusia, seperti pola berpikir, pola bertindak, kemampuan memecahkan persoalan termasuk penampilan atau *performance* seseorang. Semakin pengetahuan seseorang luas dan mendalam, maka akan semakin efektif dalam berpikir.

c. Belajar adalah proses pemecahan masalah, sebab dengan memecahkan masalah anak berkembang secara utuh yang bukan hanya perkembangan intelektual akan tetapi juga mental dan emosi. Belajar secara kontekstual adalah belajar bagaimana anak menghadapi setiap persoalan.

d. Belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang secara bertahap dari yang sederhana menuju yang kompleks. Oleh karena itu, belajar tidak dapat sekaligus, akan tetapi sesuai dengan irama kemampuan siswa.

e. Belajar pada hakikatnya adalah menangkap pengetahuan dari kenyataan. Oleh karena itu, pengetahuan yang diperoleh adalah pengetahuan yang memiliki makna untuk kehidupan anak (*real word learning*).

B. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Berdasarkan konsep di atas, ada tiga hal yang harus kita tekankan.

Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Kedua, CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan bermakna secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Ketiga, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks CTL bukan untuk ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan, akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata.

Sehubungan dengan hal itu, terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL (Sanjaya, 2008).

Dalam CTL, pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*), artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

Pembelajaran yang kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*). Pengetahuan baru itu diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan, kemudian memerhatikan detailnya.

Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperolehnya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan itu dikembangkan.

Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*), artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.

Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*), terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

C. Karakteristik CTL

Perbedaan CTL dengan Pembelajaran Konvensional

Ada perbedaan pokok antara pembelajaran CTL dan pembelajaran konvensional seperti yang banyak diterapkan di sekolah sekarang ini. Di bawah ini dikutip penjelasan secara singkat perbedaan kedua model tersebut (Sanjaya, 2008):

1. CTL menempatkan siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri materi pelajaran. Sedangkan, dalam pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
2. Dalam pembelajaran CTL, siswa belajar melalui kegiatan kelompok, seperti kerja kelompok, berdiskusi, saling menerima dan memberi. Sedangkan, dalam pembelajaran konvensional siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran.
3. Dalam CTL, pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata secara riil, sedangkan dalam pembelajaran konvensional, pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak.
4. Dalam CTL, kemampuan didasarkan atas pengalaman, sedangkan dalam pembelajaran konvensional kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan.
5. Tujuan akhir dari proses pembelajaran melalui CTL adalah kepuasan diri, sedangkan dalam pembelajaran konvensional, tujuan akhir adalah nilai atau angka.
6. Dalam CTL, tindakan atau perilaku dibangun atas kesadaran diri sendiri, misalnya individu tidak melakukan perilaku tertentu karena ia menyadari bahwa perilaku itu merugikan dan tidak bermanfaat sedangkan dalam pembelajaran konvensional, tindakan atau perilaku individu didasarkan oleh faktor dari luar dirinya, misalnya individu tidak melakukan sesuatu disebabkan takut hukuman atau sekadar untuk memperoleh angka atau nilai dari guru.
7. Dalam CTL, pengetahuan yang dimiliki setiap individu selalu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya, oleh sebab itu setiap siswa bisa terjadi perbedaan dalam memaknai hakikat pengetahuan yang dimilikinya. Dalam pembelajaran konvensional hal ini tidak mungkin terjadi. Kebenaran yang dimiliki bersifat absolut dan final, oleh karena pengetahuan di konstruksi oleh orang lain.

DUMMY

8. Dalam pembelajaran CTL, siswa bertanggungjawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing; sedangkan dalam pembelajaran konvensional guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
9. Dalam pembelajaran CTL, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dalam konteks dan *setting* yang berbeda sesuai dengan kebutuhan, sedangkan dalam pembelajaran konvensional pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas.
10. Oleh karena tujuan yang ingin dicapai adalah seluruh aspek perkembangan siswa, maka dalam CTL keberhasilan pembelajaran diukur dengan berbagai cara, misalnya dengan evaluasi proses, hasil karya siswa, penampilan, rekaman, observasi, wawancara, dan lain sebagainya, sedangkan dalam pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes.

Perbedaan pokok di atas, menggambarkan bahwa CTL memiliki karakteristik tersendiri baik dilihat dari asumsi maupun proses pelaksanaan dan pengelolaannya.

Asas-asas CTL

CTL berlandaskan pada asumsi bahwa pengetahuan diperoleh anak bukan melalui pemberian informasi oleh orang lain termasuk guru, akan tetapi dari proses menemukan dan mengkonstruksinya sendiri oleh anak. Oleh karena itu guru harus menghindari mengajar sebagai proses penyampaian informasi. Siswa adalah organisme yang aktif yang memiliki potensi untuk membangun pengetahuannya sendiri. Kalau pun guru memberikan informasi kepada siswa, guru harus memberi kesempatan untuk menggali informasi itu agar lebih bermakna untuk kehidupan mereka. CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki tujuh komponen atau asas yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL.

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Di muka telah dibahas bahwa filsafat konstruktivisme menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata, tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya Konstruktivisme mengembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna jika ia diberi kesempatan untuk bekerja, menemukan, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru (*constructivism*). Pembelajaran dikemas menjadi proses "mengkonstruksi" bukan "menerima" pengetahuan. Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Menurut konstruktivisme, pengetahuan itu memang berasal dari

luar, akan tetapi dikonstruksi oleh dan dari dalam diri seseorang. Oleh sebab itu, pengetahuan terbentuk oleh dua faktor yang penting, yaitu objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek untuk menginterpretasi objek tersebut. Kedua faktor itu sama pentingnya. Dengan demikian, pengetahuan itu tidak bersifat statis tetapi bersifat dinamis, tergantung individu yang melihat dan mengkonstruksinya.

Lebih jauh Piaget (Sanjaya, 2008) menyatakan hakikat pengetahuan sebagai berikut:

a. Pengetahuan bukanlah merupakan gambaran dunia kenyataan belaka, akan tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
b. Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
c. Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsepsi seseorang. Struktur konsepsi membentuk pengetahuan bila konsepsi itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Asumsi itu yang kemudian melandasi CTL. Pembelajaran melalui CTL pada dasarnya mendorong agar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman. Sebab, pengetahuan hanya akan fungsional manakala dibangun oleh individu. Pengetahuan yang hanya diberikan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Atas dasar asumsi yang mendasarinya itulah, maka penerapan asas konstruktivisme dalam pembelajaran melalui CTL, siswa didororng untuk mampu mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui pengalaman nyata.

2. Menemukan (*Inquiry*)

Inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Belajar pada dasarnya merupakan proses mental seseorang yang tidak terjadi secara mekanis. Melalui proses mental itulah, diharapkan siswa berkembang secara utuh baik intelektual, mental, emosional, maupun pribadinya. Oleh karena itu, dalam proses perencanaan pembelajaran, guru bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal, akan tetapi merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya. Pembelajaran adalah proses memfasilitasi kegiatan penemuan (*inquiry*) agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penemuannya sendiri (bukan hasil mengingat sejumlah fakta).

Berbagai topik dalam setiap mata pelajaran dapat dilakukan melalui proses inkuiri. Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:

a. Merumuskan masalah.
b. Mengajukan hipotesis.
c. Mengumpulkan data.
d. Menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan.
e. Membuat kesimpulan.

Penerapan asas inkuiri dalam proses pembelajaran CTL, dimulai dari adanya kesadaran siswa akan masalah yang jelas yang ingin dipecahkan. Dengan demikian, siswa harus didorong untuk menemukan masalah. Jika masalah telah dipahami dengan batasan-batasan yang jelas, selanjutnya siswa dapat mengajukan hipotesis atau jawaban sementara sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan. Hipotesis itulah yang akan menuntun siswa untuk melakukan observasi dalam rangka mengumpulkan data. Bila data telah terkumpul , siswa selanjutnya dituntun untuk menguji hipotesis sebagai dasar dalam merumuskan kesimpulan. Asas menemukan seperti yang digambarkan di atas, merupakan asas yang penting dalam pembelajaran CTL. Melalui proses berpikir yang sistematis seperti di atas, di harapkan siswa memiliki sikap ilmiah, rasional, dan logis, yang kesemuanya itu diperlukan sebagai dasar pembentukan kreativitas.

3. Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan . Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu; sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran melalui CTL, guru tidak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi memancing agar siswa dapat menemukan sendiri. Karena itu peran bertanya sangat penting, sebab melalui pertanyaan-pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya. Guru dapat mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui pengajuan pertanyaan (*questioning*). Aktivitas bertanya ditemukan ketika siswa berdiskusi, bekerja kelompok, menemui kesulitan, mengamati, mencari informasi baik antarsiswa, siswa-guru, guru-siswa, siswa orang lain.

Dalam suatu pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk:

1. Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.

2. Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.
3. Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu.
4. Memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan.
5. Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

Dalam setiap tahapan dan proses pembelajaran kegiatan bertanya hampir selalu digunakan. Oleh karena itu, kemampuan guru untuk mengembangkan teknik-teknik bertanya sangat diperlukan.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Leo Semenovich Vigotsky seorang psikolog Rusia, menekankan hakikat sosiokultural dalam pembelajaran. Ia mengkritik pendapat Piaget yang menyatakan bahwa faktor utama yang mendorong perkembangan kognitif seseorang adalah motivasi atau daya dari individu sendiri untuk mau belajar dan berinteraksi dengan lingkungan. Vigotsky justru berpendapat bahwa interaksi sosial, yaitu interaksi individu tersebut dengan orang lain, merupakan faktor yang terpenting yang mendorong atau memicu perkembangan kognitif seseorang (Depdiknas, 2004). Sebagai contoh, seorang anak belajar berbicara sebagai akibat dari interaksi anak itu dengan orang -orang di sekelilingnya, terutama orang yang sudah lebih dewasa (yaitu orang-orang yang sudah lebih mahir berbicara daripada si anak). Interaksi dengan orang-orang lain memberi rangsangan dan bantuan bagi si anak untuk berkembang. Proses-proses mental yang dialami atau dilakukan oleh seorang anak dalam interaksinya dengan orang -orang lain, di internalisasi oleh si anak. Dengan cara ini kemampuan kognitif si anak berkembang. Vigotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efektif dan efisien apabila si anak belajar secara koperatif dengan anak-anak lain di dalam suasana lingkungan yang mendukung, di bawah bimbingan atau pendampingan seseorang yang lebih dewasa atau lebih mampu, seperti seorang guru.

Menurut Vigotsky, setiap anak mempunyai apa yang disebut zona perkembangan proximal (*zone of proximal development*), yang didefinisikan oleh Vigotsky sebagai jarak atau selisih antara tingkat perkembangan si anak yang aktual, yaitu tingkat yang ditandai dengan kemampuan si anak untuk menyelesaikan soal-soal tertentu secara independen, dengan tingkat perkembangan potensial yang lebih tinggi, yang bisa dicapai oleh si anak jika ia mendapat bimbingan dari seseorang yang lebih dewasa atau lebih kompeten (Depdiknas, 2004). Dengan kata lain, zona perkembangan proximal adalah selisih antara apa yang bisa dilakukan seorang anak secara independen dengan apa yang bisa dicapai oleh anak tersebut jika ia mendapat bantuan seseorang yang lebih kompeten. Vigotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi umumnya muncul dalam

percakapan atau kerjasama antarsiswa sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap. Ia menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman anak ditopang banyak oleh komunikasi dengan orang lain. Suatu permasalahan tidak mungkin dapat dipecahkan sendirian, tetapi membutuhkan bantuan orang lain. Kerja sama saling memberi dan menerima sangat dibutuhkan untuk memecahkan suatu persoalan. Konsep masyarakat belajar (*learning community*) dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerja sama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar secara formal maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah. Hasil belajar dapat diperoleh dari hasil *sharing* dengan orang lain, antar teman, antar kelompok; yang sudah tahu memberi tahu pada yang belum tahu, yang pernah memiliki pengalaman membagi pengalamannya pada orang lain. Inilah hakikat dari masyarakat belajar, masyarakat yang saling membagi.

Dalam kelas CTL, penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya bersifat heterogen, baik dilihat dari kemampuan dan kecepatan belajarnya, maupun dilihat dari bakat dan minatnya. Biarkan dalam kelompoknya mereka saling membelajarkan; yang cepat belajar didorong untuk membantu yang lambat belajar, yang memiliki kemampuan tertentu didorong untuk menularkannya pada yang lain.

Dalam masyarakat belajar, setiap orang bisa saling terlibat; bisa saling membelajarkan, bertukar informasi dan bertukar pengalaman. Dalam hal ini, guru dapat mengundang orang-orang yang dianggap memiliki keahlian khusus untuk membelajarkan siswa. Misalnya, dokter untuk memberikan atau membahas masalah kesehatan, para petani, polisi lalu lintas, tukang reparasi radio, dan lain -lain.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Yang dimaksud dengan asas *modeling* adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Memodelkan (*modelling*) sesuatu agar siswa dapat menirunya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. *Modeling* merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran CTL, sebab melalui *modeling* siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis-abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme

Misalnya, guru memberikan contoh bagaimana cara mengoperasikan sebuah alat, atau bagaimana cara melafalkan sebuah kalimat asing, guru olah raga memberikan contoh bagaimana cara melempar bola, guru kesenian memberi contoh bagaimana cara memainkan alat musik, guru biologi memberikan contoh bagaimana cara menggunakan termometer, dan lain sebagainya.

Proses *modeling* tidak terbatas dari guru saja, akan tetapi dapat juga guru memanfaatkan siswa yang dianggap memiliki kemampuan. Misalkan siswa yang pernah menjadi juara dalam membaca puisi dapat disuruh untuk menampilkan kebolehannya di depan teman-temannya, dengan demikian siswa dapat dianggap sebagai model.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru saja dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa -apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian -kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan CTL, setiap berakhir proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk "merenung" atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya. Biarkan secara bebas siswa menafsirkan pengalamannya sendiri, sehingga ia dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya.

Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya. Bisa terjadi melalui proses refleksi siswa akan memperbarui pengetahuan yang telah dibentuknya, atau menambah khazanah pengetahuannya.

7. Penilaian yang Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Proses pembelajaran konvensional yang sering dilakukan guru pada saat ini, biasanya ditekankan kepada perkembangan aspek intelektual, sehingga alat evaluasi yang digunakan terbatas pada penggunaan tes. Dengan tes dapat diketahui seberapa jauh siswa telah menguasai materi pelajaran. Dalam CTL, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh perkembangan kemampuan intelektual saja, akan tetapi perkembangan seluruh aspek. Oleh sebab itu, penilaian keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh aspek hasil belajar seperti hasil tes, akan tetapi juga proses belajar melalui penilaian nyata. Penilaian nyata (*authentic assessment*) adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak; apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa.

Penilaian yang autentik dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara terus menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, tekanannya diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.

D. Model-model dalam CTL

1. *Examples Non-examples*

Contoh dari kasus atau gambar yang relevan dengan indikator dalam KD langkah-langkah:

a. Guru mempersiapkan gambar;

b. Guru menempelkan gambar atau menayangkan gambar menggunakan OHP;

c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati gambar;

d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang, siswa menganalisis gambar dan mencatat analisisnya dalam kertas kerja;

e. Tiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya;

f. Melalui hasil diskusi dan komentar siswa, guru menjelaskan materi sesuai dengan indikator dalam KD;

g. Kesimpulan.

Contoh: Partai Politik Peserta Pemilu 2004

Contoh: Kehidupan Masyarakat Multicultural

Contoh: Apakah tindakan mereka merupakan pelanggaran norma?

2. *Numbered Heads Together* (Kepala Bernomor)

Langkah-langkah:

a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor;
b. Guru memberi tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya;
c. Kelompok mendiskusikan jawaban dan memastikan setiap anggota kelompok mengerjakannya/mengetahui jawabannya;
d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil melaporkan hasil diskusi;
e. Tanggapan dari siswa lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain;
f. Kesimpulan.

3. *Cooperative Script* (Skrip Kooperatif)

Skrip Kooperatif: Siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari.

Langkah-langkah:

a. Guru membagi siswa untuk berpasangan;
b. Guru membagi materi kepada setiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan;
c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa sebagai pendengar;
d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya;
e. Pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang dan menghubungkan ide-ide pokok dengan materi lain;
f. Bertukar peran antara pembicara dan pendengar;
g. Kesimpulan.

4. *Student Teams -Achievement Divisions* (Tim Siswa Kelompok Prestasi)

Langkah-langkah:

a. Membentuk kelompok yang anggotanya ± 4 orang;
b. Guru menyajikan materi pelajaran;
c. Guru memberi tugas untuk dikerjakan, anggota kelompok yang mengetahui jawabannya memberikan penjelasan kepada anggota kelompok;

DUMMY

d. Guru memberikan pertanyaan/kuis dan siswa menjawab pertanyaan kuis dengan tidak saling membantu;

e. Pembahasan kuis;

f. Kesimpulan.

5. *Jigsaw* (Model Tim Ahli)

Langkah-langkah:

a. Siswa dikelompokkan dengan anggota ± 4 orang;

b. Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda;

c. Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli);

d. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub-bab yang mereka kuasai;

e. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi;

f. Pembahasan;

g. Penutup.

6. *Mind Mapping*

Sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban.

Langkah-langkah:

a. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa (permasalahan mengandung alternatif jawaban);

b. Membentuk kelompok dengan anggota 2-3 orang, mendiskusikan dan mencatat alternatif jawaban;

c. Tiap kelompok (atau di acak kelompok tertentu) membacakan hasil diskusinya;

d. Guru mencatat dan mengelompokkan alternatif jawaban di papan tulis sesuai rancangan guru;

e. Siswa diminta membuat simpulan berdasarkan data di papan tulis atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru.

DUMMY

7. *Make a Match* (Mencari Pasangan)

Langkah-langkah:

a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban);

b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang;

c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban);

d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin;

e. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya;

f. Kesimpulan.

8. *Think Pair and Share*

Langkah-langkah:

a. Guru menyampaikan inti materi;

b. Siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru;

c. Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya;

d. Atas dasar hasil diskusi, guru mengarahkan pembicaraan pada materi/permasalahan yang belum diungkapkan siswa;

e. Kesimpulan.

9. Debat

Langkah-langkah:

a. Guru membagi dua kelompok siswa, kelompok pro dan kelompok kontra;

b. Guru memberi tugas membaca materi yang akan didebatkan;

c. Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara dan langsung ditanggapi oleh kelompok kontra, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mengemukakan pendapatnya;

DUMMY

d. Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru mencatat ide -ide dari setiap pembicaraan di papan tulis;

e. Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap;

f. Atas dasar ide-ide di papan tulis, guru mengajak siswa membuat simpulan/rangkuman.

10. *Role Playing*

Langkah-langkah:

a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;

b. Guru menugasi beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelumnya;

c. Guru membentuk kelompok dengan anggota lima orang dan menjelaskan kompetensi yang akan dicapai;

d. Siswa yang diberi peran sesuai skenario diminta memperagakan skenario;

e. Siswa dalam kelompok mengamati skenario yang diperagakan;

f. Selesai pementasan, kelompok membahas lembar kerja;

g. Tiap kelompok menyampaikan lembar kerjanya;

h. Kesimpulan.

11. *Group Investigation*

Langkah-langkah:

a. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen;

b. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok;

c. Guru memanggil ketua kelompok untuk memberikan tugas, tiap kelompok mendapat satu tugas yang berbeda dengan kelompok lain;

d. Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif berisi penemuan;

e. Setelah selesai diskusi kelompok, juru bicara kelompok menyampaikan hasil pembahasannya;

f. Guru memberikan penjelasan dan kesimpulan;

g. Penilaian.

DUMMY

12. *Talking Stik*

Langkah-langkah:

a. Guru menyiapkan sebuah tongkat
b. Guru menyampaikan Materi Pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pada buku ajar
c. Setelah membaca buku ajar, siswa diminta menutup bukunya
d. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa dengan menyampaikan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang memegang tongkat, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan guru
e. Guru memberikan kesimpulan
f. Penilaian

13. Bertukar Pasangan

Langkah-langkah:

a. Setiap siswa mendapat satu pasangan (pasangan dapat ditentukan oleh guru atau oleh siswa);
b. Guru memberi tugas pada setiap pasangan;
c. Selesai mengerjakan tugas, anggota pasangan bergabung dengan pasangan baru;
d. Dalam pertukaran pasangan, mereka saling mengemukakan jawaban tugas;
e. Temuan baru yang didapat dalam pertukaran pasangan, kemudian disampaikan kepada pasangan semula.

14. *Value Clarification Technique* (VCT –Teknik Pembinaan Nilai)

Langkah-langkah:

a. Guru merumuskan dan mengemukakan masalah
b. Siswa mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah yang dikemukakan guru
c. Siswa membandingkan dan menganalisis data sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan nilai yang akan dipilihnya
d. Siswa menentukan sikap dengan mengemukakan alasannya

DUMMY

Rangkuman

Setelah kita mengkaji berbagai hal tersebut di atas, mari kita simpulkan untuk memantapkan penguasaan kita terhadap bahan yang telah kita kaji, sebagai berikut**:**

Latar Belakang Filosofis

CTL banyak dipengaruhi oleh filsafat konstruktivisme tentang hakikat pengetahuan mempengaruhi konsep tentang proses belajar, bahwa belajar bukanlah sekadar menghafal, tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman.

Latar Belakang Psikologis

CTL berpijak pada aliran psikologis kognitif, sesuai dengan filsafat yang mendasarinya bahwa pengetahuan terbentuk karena peran aktif subjek. Menurut pandangan psikologi kognitif, proses belajar terjadi karena interaksi individu dan lingkungan. Belajar bukanlah peristiwa mekanis seperti keterkaitan stimulus dan respons. Belajar melibatkan proses mental yang tidak tampak seperti emosi, minat, motivasi, dan kemampuan atau pengalaman

Konsep dasar Pembelajaran CTL

Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka .

Ada tiga hal yang harus kita tekankan. *Pertama,* CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung , *Kedua*, CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, *Ketiga,* CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnainya perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik CTL

Terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL

1) Dalam CTL, pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*), artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari.

2) Pembelajaran yang kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).yang diperoleh dengan cara deduktif.

3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini.

4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*), artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.

5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*)

CTL berasaskan:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*),
2. Menemukan (*Inquiry*),
3. Bertanya (*Questioning*),
4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*),
5. Pemodelan (*Modeling*),
6. Refleksi (*Reflection*),
7. Penilaian yang Sebenarnya (*Authentik Assessment*)

Terdapat banyak model dalam pendekatan CTL, seperti: 1. *Examples Non -examples*, 2. *Numbered Heads Together* (Kepala Bernomor), 3. *Cooperative Script* (Skrip Kooperatif), 4. *Student Teams-Achievement Divisions* (Tim Siswa Kelompok Prestasi), 5. *Jigsaw* (Model Tim Ahli), 6. *Mind Mapping*, 7. *Make a Match* (Mencari Pasangan), 8. *Think Pair and Share*, 9. Debat, 10. *Role Playing*, 11. *Group Investigation*, 12. *Talking Stik*, 13. Bertukar Pasangan, 14. *Value Clarification Technique* (VCT –Teknik Pembinaan Nilai).

Latihan 1

Diskusi kan dengan teman satu kelompok : "Apa perbedaan yang mendasar antara pendekatan Kontekstual dan Pendekatan Pembelajaran Konvensional!

Tes Formatif 1

1. Coba anda definisikan kembali apa yang dimaksud dengan Pembelajaran kontekstual!
2. Deskripsikan Perbedaan Pendekatan CTL dan Pembelajaran Konvensional!

DUMMY

3. Kemukakan Model-Model Pembelajaran yang tergolong dalam Pendekatan Kontekstual!

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Sub Unit 2
Strategi Penerapan Model-model CTL

A. Pola dan Tahapan Pembelajaran CTL

Untuk lebih memahami bagaimana mengaplikasikan CTL dalam proses pembelajaran, di bawah ini disajikan contoh penerapannya. Dalam contoh tersebut dipaparkan bagaimana guru menerapkan pembelajaran dengan pola konvensional dan dengan pola CTL. Hal ini dimaksudkan agar anda dapat memahami perbedaan penerapan kedua pola pembelajaran tersebut.

Misalkan pada suatu hari guru akan membelajarkan anak tentang fungsi pasar. Kompetensi yang harus dicapai adalah kemampuan anak untuk memahami fungsi dan jenis pasar. Untuk mencapai kompetensi tersebut dirumuskan beberapa indikator hasil belajar:

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pasar.
2. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis pasar.
3. Siswa dapat menjelaskan perbedaan karakteristik antara pasar tradisional dengan pasar nontradisional (misalnya swalayan atau mal).
4. Siswa dapat menyimpulkan tentang fungsi pasar.
5. Siswa bisa membuat karangan yang ada kaitannya dengan pasar.

1. Pola Pembelajaran Konvensional

Untuk mencapai tujuan kompetensi di atas, mungkin guru menerapkan strategi pembelajaran sebagai berikut:

a. Siswa disuruh untuk membaca buku tentang pasar.
b. Guru menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan pokok-pokok materi pelajaran seperti yang terkandung dalam indikator hasil belajar.
c. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya manakala ada hal -hal yang dianggap kurang jelas (diskusi).
d. Guru mengulas pokok-pokok materi pelajaran yang telah disampaikan dilanjutkan dengan menyimpulkan.
e. Guru melakukan post-tes evaluasi sebagai upaya untuk mengecek terhadap pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang telah disampaikan.
f. Guru menugaskan kepada siswa untuk membuat karangan sesuai dengan tema “pasar”.

DUMMY

Model pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas, maka tampak bahwa proses pembelajaran sepenuhnya ada pada kendali guru. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi. Pengalaman belajar siswa terbatas, hanya sekadar mendengarkan. Mungkin terdapat pengembangan proses berpikir, tetapi proses tersebut sangat terbatas dan terjadi pada proses berpikir taraf rendah. Melalui pola pembelajaran semacam itu, maka jelas faktor-faktor psikologis anak tidak berkembang secara utuh, misalnya mental dan motivasi belajar siswa.

2 Pola Pembelajaran CTL

Untuk mencapai kompetensi yang sama dengan menggunakan CTL guru melakukan langkah-langkah pembelajaran seperti di bawah ini (Sanjaya, 2008).

a. Pendahuluan

1) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari;
2) Guru menjelaskan prosedur pembelajaran CTL;
   a) Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa;
   b) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi; misalnya kelompok 1 dan 2 melakukan observasi ke pasar tradisional, dan kelompok 3 dan 4 melakukan observasi ke pasar swalayan;
   c) Melalui observasi siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang ditemukan di pasar-pasar tersebut.
3) Guru melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

b. Inti

Di lapangan

1. Siswa melakukan observasi ke pasar sesuai dengan pembagian tugas kelompok.
2. Siswa mencatat hal-hal yang mereka temukan di pasar sesuai dengan alat observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya.

Di dalam kelas

1. Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
2. Siswa melaporkan hasil diskusi.
3. Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.

c. Penutup

1. Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah pasar sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.
2. Guru menugaskan siswa untuk membuat karangan tentang pengalaman belajar mereka dengan tema "pasar".

Apa yang dapat anda tangkap dari pembelajaran dengan menggunakan CTL?

Ya, pada CTL untuk mendapatkan kemampuan pemahaman konsep, anak mengalami langsung dalam ke hidupan nyata di masyarakat. Kelas bukanlah tempat untuk mencatat atau menerima informasi dari guru, akan tetapi kelas digunakan untuk saling membelajarkan.

Untuk itu ada beberapa catatan dalam penerapan CTL sebagai suatu strategi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. CTL adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
2. CTL memandang bahwa belajar bukan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
3. Kelas dalam pembelajaran CTL bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi,

   akan tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
4. Materi pelajaran ditemukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain.

Peran Guru dalam Pembelajaran Kontekstual

- Merencanakan pembelajaran sesuai dengan kewajaran perkembangan mental siswa.
- Membentuk kelompok belajar yang saling tergantung.
- Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri.
- Mempertimbangkan keragaman siswa.
- Memperhatikan multi-intelegensa siswa.
- Menggunakan teknik-teknik bertanya yang meningkatkan pembelajaran siswa, perkembangan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- Menerapkan penilaian autentik yang akan mengevaluasi pengetahuan dan berpikir kompleks seorang siswa, daripada hanya sekadar hafalan informasi faktual.

DUMMY

B. Evaluasi dalam CTL

Salah satu komponen dalam CTL adalah penilaian autentik. Penilaian autentik adalah penilaian yang berfokus pada tujuan, melibatkan pembelajaran secara langsung, dan menanamkan tingkat berpikir yang lebih tinggi. Tugas -tugas yang diberikan dalam penilaian autentik mengharuskan siswa menggunakan strategi di atas, sehingga para siswa dapat menunjukkan penguasaannya atas tujuan-tujuan pembelajaran; sesuai kedalaman pemahamannya. Pada saat yang bersamaan, menemukan cara untuk memperbaiki diri. Penilaian autentik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka sambil memperlihatkan apa yang telah mereka pelajari.

Keuntungan Penilaian Autentik Bagi Siswa

Penilaian autentik, dalam beberapa hal, menguntungkan pembelajaran. Newmann & Wehlage (Johnson, 2008: 289) mengemukakan beberapa keuntungan penilaian autentik bagi siswa, karena memungkinkan siswa:

1. Mengungkapkan secara total seberapa baik pemahaman materi akademik mereka.
2. Mengungkapkan dan memperkuat penguasaan kompetensi mereka seperti kompetensi mengumpulkan informasi, menggunakan sumber daya, menangani teknologi, dan berpikir secara sistematis.
3. Menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman mereka sendiri, dunia mereka, dan masyarakat luas.
4. Mempertajam keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi saat mereka menganalisis, memadukan, mengidentifikasi masalah, menciptakan solusi, dan mengikuti hubungan sebab akibat.
5. Menerima tanggung jawab dan membuat pilihan.
6. Berhubungan dan bekerja sama dengan orang lain, dalam mengerjakan tugas.
7. Belajar mengevaluasi tingkat prestasi sendiri.

Prosedur Merancang Penilaian Autentik

Dalam membuat soal (tugas) kepada siswa untuk penilaian autentik, Lewein & Shoemaker (Johnson, 2008: 290) mengemukakan prosedur yang dapat membantu para guru:

1. Jelaskan dengan tepat apa yang harus diketahui dan bisa dikerjakan oleh para siswa. Beritahukan kepada mereka standar yang harus dipenuhi.

DUMMY

2. Hubungkan pelajaran akademik dengan konteks dunia nyata dengan cara yang penuh makna, atau lakukan simulasi dengan konteks dunia nyata dengan cara penuh makna.
3. Tugaskan para siswa untuk menunjukkan apa yang bisa mereka lakukan dengan apa yang mereka ketahui, untuk memperlihatkan keterampilan dan kedalaman pengetahuan mereka, dengan memproduksi hasil-contohnya, produk nyata, presentasi, koleksi nilai tugas.
4. Putuskan tingkat penguasaan yang harus dicapai.
5. Tampilkan tingkat penguasaan tersebut dalam sebuah rubrik, yaitu dalam bentuk pedoman penilaian yang dilengkapi dengan kriteria yang digunakan untuk menilai.
6. Biasakan para siswa dengan rubrik tersebut, Ajak para siswa untuk terus menerus melakukan penilaian diri saat mereka menilai kerja mereka sendiri.
7. Libatkan sekelompok orang selain guru untuk menanggapi penilaian ini. Jenis Penilaian Autentik

Ada empat jenis penilaian autentik, yakni Portofolio, pengukuran kinerja, proyek, dan jawaban tertulis.

1. Portofolio

Portofolio kemungkinan merupakan bentuk penilaian autentik yang paling terkenal. Portofolio muncul dari konteks kehidupan sehari-hari, yakni sebagai prestasi harian kelas yang dilakukan terus-menerus. Menurut Brooks & Brooks (Johnson, 2008: 290) saat melakukan berbagai jenis tugas, para siswa menilai dan mengumpulkan tugas dan selama itu mereka melihat diri mereka sebagai seorang yang kreatif dan memiliki kemampuan. Para siswa memperoleh kepercayaan diri dan rasa mengemban tugas dengan mengumpulkan dan menilai pekerjaan mereka sendiri, hasil karya mereka sendiri. Dalam merancang penilaian portofolio, tujuan harus jelas. Siswa mengevaluasi pekerjaan mereka dengan mengacu pada tujuan yang sudah ditetapkan. Mereka merenungkan kemajuan yang mereka capai, serta menetapkan target-target yang ingin mereka capai secara pribadi. Pada saat pembuatan portofolio, para siswa tidak hanya menunjukkan materi apa yang telah mereka kuasai, tetapi juga materi apa yang mereka senangi, bagaimana pendapat mereka, dan bagaimana menilai kemampuan mereka.

Portofolio memberikan pilihan kepada siswa, membolehkan mereka belajar menurut cara mereka sendiri, dan memberikan kesempatan untuk maju, oleh

karena itu portofolio sama uniknya dengan siswa yang membuat portofolio. Portofolio mendorong dan memotivasi semangat belajar siswa. Portofolio biasanya dinilai oleh guru bersama-sama dengan pihak lain di sekolah, atau dengan masyarakat. Danielson & Aburtyn (Johnson, 2008: 292) mengatakan bahwa para orang tua memperoleh wawasan dengan menggunakan pedoman penilaian untuk menilai portofolio yang telah dibuat oleh siswa.

2. Proyek

Sistem pembelajaran kontekstual sangat bergantung kepada proyek sebagai cara untuk mencapai tujuan akademik, sambil mengadakan penyesuaian gaya belajar, minat, dan bakat tiap siswa. Proyek membangkitkan antusiasme siswa untuk ikut berpartisipasi karena proyek menghubungkan muatan akademik dengan konteks dunia nyata. Siswa yang dilibatkan secara sistematis menangani proyek membuat mereka merasa bahwa mereka dapat mencapai tujuan. Sebagai contoh: anak-anak sekolah dasar dapat dengan mudah menguasai langkah-langkah untuk menyelesaikan proyeknya. Sistem kerja seperti yang diusulkan oleh Deming (Johnson, 2008: 293) menawarkan kepada anak empat langkah yang membantu mereka sukses menyelesaikan proyeknya, yakni kegiatan ABCD (*Arrange*, mengatur; *Begin*, mulai; *Change*, mengubah; *Demonstrate*, mempertunjukkan.

Arrange: Ketahui tujuan belajarmu, putuskan proyek yang akan dikerjakan, atur waktu sebaik-baiknya, siapkan persediaan, dan atur waktu untuk bertemu dengan orang-orang penting.

Begin: Mulai mengerjakan proyek

Change: Sambil bekerja, lakukan perubahan yang akan memperkuat dan memperbaiki proyek.

Demonstrate: Tunjukkan apa yang telah kamu capai.

Proyek dapat pula dirancang bersama dari beberapa mata pelajaran untuk menilai sekelompok siswa yang akan mempertunjukkan seberapa baik mereka dalam mencapai tujuan-tujuan belajar mereka. Dalam hal ini, masing -masing guru mata pelajaran bertanggung jawab untuk menentukan tujuan belajar dan mengembangkan pedoman penilaian untuk mata pelajaran mereka masing-masing.

Penilaian autentik melalui bentuk proyek ini didasarkan atas konteks dan mengangkat permasalahan dan persoalan aktual. Pertanyaan yang diberikan bukan hanya menyangkut fakta-fakta, tetapi juga pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa membuka pikirannya.

Berikut ini dikutip beberapa contoh proyek (Johnson, 2008: 294 -295) sebagai berikut:

a. Sebutkan sebuah masalah lingkungan yang mempengaruhi sekolah, lingkungan, atau masyarakat di sekitarmu. Selidikilah masalah ini. Siapkan sebuah presentasi dengan menggunakan alat peraga visual dan jelaskan tentang masalah itu kepada publik serta sarankan tindakan yang mungkin dapat diambil.

b. Bank berusaha menarik pelanggan dengan menawarkan layanan khusus. Secara berkelompok, aturlah jadwal dengan bank lokal untuk belajar tentang layanan khusus yang disediakan oleh bank untuk menarik pelanggan. Lalu selidikilah efektivitas dari layanan tersebut dan kembangkan strategi pemasaran untuk bank. Sampaikan strategi tersebut pada manajer bank.

c. Secara berkelompok, teliti dan adakan presentasi umum mengenai langkah-langkah menjaga kesehatan dan tindakan pengamanan di rumah sakit di tempatmu. Gunakan kaset video, grafik, dan foto untuk menyampaikan temuan-temuan anda.

3. Pengukuran Kinerja

Salah satu bentuk penilaian kinerja adalah penilaian mengenai pertunjukan yang dipertontonkan oleh siswa. Dapat membantu memberikan penilaian, asalkan mereka diberi penjelasan oleh para guru tentang bagaimana memahami dan menerapkan penilaian tersebut.

Gardner mengemukakan, dengan kegiatan pertunjukan ini, maka akan tampak bahwa siswa telah:

a. Menguasai informasi, konsep, dan keterampilan tertentu yang terdapat di dalam tujuan belajar.

b. Memahami dan memenuhi kriteria yang dipersyaratkan untuk mengadakan pertunjukan.

c. Memperlihatkan bakat dan minat pribadi.

d. Berkomunikasi dengan efektif dengan para penonton

e. Memberikan narasi yang seimbang dan/atau melakukan diskusi tentang gagasan di balik tugas pertunjukan terakhir mereka. (Johnson, 2008:297)

4. Tanggapan Tertulis

Soal di bawah ini, adalah soal yang diberikan kepada siswa kelas empat dalam mata pelajaran IPA untuk memperlihatkan pengetahuan mereka mengenai kepunahan dan habitat, sekaligus kemampuan analitis siswa.

Burung hantu tutul yang hidup di utara membutuhkan hidup di hutan gunung yang pohon-pohonnya sudah tua dan antar pohon terpisah dalam jarak yang cukup lebar. Perusahaan penebangan kayu harus menebang pohon -pohon tua di gunung. Mereka menggantinya dengan menanam pohon-pohon baru yang saling berdekatan. Masalah apa yang ditimbulkan oleh perbenturan antara kebutuhan burung hantu dan perusahaan penebangan kayu? Bagaimana anda akan memecahkan permasalahan tersebut?

Tanggapan tertulis lengkap terhadap soal seperti di atas memungkinkan siswa mempertunjukkan penguasaan mereka terhadap tujuan belajar, sambil mempertajam keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi. Tanggapan tertulis dapat diwujudkan dalam berbagai format seperti surat persuasi, buku pedoman pelatihan teknis, brosur, studi kelayakan, esai penelitian, dan esai pendek.

Dengan menggunakan bentuk penilaian autentik di atas, baik membuat portofolio, mengembangkan sebuah proyek, menampilkan sebuah pertunjukan, atau menyiapkan pertanyaan yang akan dijawab secara tertulis lengkap, maka para siswa mampu mempertunjukkan secara lengkap lingkup pembelajaran yang mereka dapat, dan pada saat bersamaan menambah pengetahuan dan keterampilan mereka. Selain itu penilaian autentik menjadikan siswa berminat dengan menghubungkan mata pelajaran akademik dengan dunia nyata dengan cara yang bermakna. Siswa tidak menghafalkan fakta, tetapi menggunakan keahlian berpikir tingkat tinggi untuk tujuan penting yang mempengaruhi kehidupan mereka.

Rangkuman

Setelah kita mengkaji berbagai hal tersebut di atas, mari kita simpulkan untuk memantapkan penguasaan kita terhadap bahan yang telah kita kaji, sebagai berikut**:**

Beberapa langkah pembelajaran CTL dalam implementasinya adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

1) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari.
2) Guru menjelaskan prosedur pembelajaran CTL;
3) Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa; Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi; siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang ditemukan.
4) Guru melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

b. Inti

Di lapangan

1) Siswa melakukan observasi.
2) Siswa mencatat hal-hal yang mereka temukan dalam observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya.

Di dalam kelas

1) Siswa mendiskusikan hasil temuan.
2) Siswa melaporkan hasil diskusi.
3) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.

Penutup

1) Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi .
2) Guru menugaskan siswa untuk membuat karangan tentang pengalaman belajar.

Peran Guru dalam Pembelajaran Kontekstual

1) Merencanakan pembelajaran sesuai dengan kewajaran perkembangan mental siswa.
2) Membentuk kelompok belajar yang saling tergantung.
3) Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri
4) Mempertimbangkan keragaman siswa, perkembangan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
5) Menerapkan penilaian autentik yang akan mengevaluasi pengetahuan dan berpikir kompleks seorang siswa, daripada hanya sekadar hafalan informasi faktual.

Evaluasi dalam CTL.

Salah satu komponen dalam CTL adalah penilaian autentik. Penilaian autentik adalah penilaian yang berfokus pada tujuan, melibatkan pembelajaran secara langsung, dan menanamkan tingkat berpikir yang lebih tinggi. Ada empat jenis penilaian autentik yaitu: Portofolio, Proyek, Pengukuran kinerja, Tanggapan Tertulis Dalam membuat soal (tugas) kepada siswa untuk penilaian autentik, dilakukan dengan prosedur yang dapat membantu para guru:

1) Jelaskan dengan tepat apa yang harus diketahui dan bisa dikerjakan siswa. Beritahukan kepada mereka standar yang harus dipenuhi.

DUMMY

2) Hubungkan pelajaran akademik dengan konteks dunia nyata dengan cara yang penuh makna,
3) Tugaskan para siswa untuk menunjukkan apa yang bisa mereka lakukan dengan apa yang mereka ketahui,
4) Putuskan tingkat penguasaan yang harus dicapai.
5) Tampilkan tingkat penguasaan tersebut dalam sebuah rubrik, yaitu dalam bentuk pedoman penilaian yang dilengkapi dengan kriteria yang digunakan untuk menilai.
6) Biasakan para siswa dengan rubrik tersebut, Ajak para siswa untuk terus menerus melakukan penilaian diri saat mereka menilai kerja mereka sendiri.
7) Libatkan sekelompok orang selain guru untuk menanggapi penilaian ini.

Latihan 2

1. Pilih salah satu pokok bahasan pada pelajaran matematika di kelas IV SD
2. Buatlah rencana pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL (RPP dan prosedur evaluasinya)
3. Mengapa saudara memilih model tersebut

Tes Formatif 2

1. Deskripsikan pola pembelajaran yang menggunakan Pendekatan CTL
2. Bagaimana Penilaian dalam pembelajaran CTL

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

DUMMY

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Depdiknas. 2008. *Pendekatan Konstektual (Con-textual Teaching And Learning (CTL))*. Jakarta: Depdiknas

Johnson, Elaine B. 2002. *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna.* Bandung: MLC

Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Putra Grafika

Kunci Jawaban Tes Formatif

Sub Unit 1

1. Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.
2. Perbedaan Pendekatan CTL dan Pembelajaran Konvensional sebagai berikut:

Pendekatan CTL	**Pembelajaran Konvensional**
menempatkan siswa sebagai subjek belajar	siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif
siswa belajar melalui kegiatan kelompok	siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran
pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata secara riil	pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak

DUMMY

kemampuan didasarkan atas pengalaman	kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan
tujuan akhir adalah kepuasan diri	tujuan akhir adalah nilai atau angka
tindakan atau perilaku dibangun atas kesadaran diri sendiri	Tindakan atau perilaku individu didasarkan oleh faktor dari luar dirinya, misalnya individu tidak melakukan sesuatu disebabkan takut hukuman atau sekadar untuk memperoleh angka atau nilai dari guru.
pengetahuan yang dimiliki setiap individu selalu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya	kebenaran yang dimiliki bersifat absolut Dan final, oleh karena pengetahuan dikonstruksi oleh orang lain
pembelajaran bisa terjadi di mana saja dalam konteks dan *setting* yang berbeda sesuai dengan kebutuhan	pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas
keberhasilan pembelajaran diukur dengan berbagai cara, misalnya dengan evaluasi proses, hasil karya siswa, penampilan, rekaman, observasi, wawancara, dan lain sebagainya	keberhasilan hanya diukur dari tes

3. Model-model dalam CTL

1) Examples Non-examples

- Contoh dari kasus atau gambar yang relevan dengan indikator dalam KD
- Langkah-langkah:
  a. Guru mempersiapkan gambar
  b. Guru menempelkan gambar atau menayangkan gambar menggunakan OHP
  c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati gambar
  d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang, siswa menganalisis gambar dan mencatat analisisnya dalam kertas kerja
  e. Tiap kelompok diberi ke sempatan untuk membacakan hasil diskusinya
  f. Melalui hasil diskusi dan komentar siswa, guru menjelaskan materi sesuai dengan indikator dalam KD
  g. Kesimpulan

DUMMY

2) Numbered Heads Together (Kepala Bernomor)

Langkah-langkah:

a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor

b. Guru memberi tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya

c. Kelompok mendiskusikan jawaban dan memastikan setiap anggota kelompok mengerjakannya/mengetahui jawabannya

d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil melaporkan hasil diskusi

e. Tanggapan dari siswa lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain

f. Kesimpulan

3) Cooperative Script (Skrip Kooperatif)

- Skrip Kooperatif: Siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari.
- Langkah-langkah:
  a. Guru membagi siswa untuk berpasangan
  b. Guru membagi materi kepada setiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan
  c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa sebagai pendengar
  d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya
  e. Pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang dan menghubungkan ide-ide pokok dengan materi lain
  f. Bertukar peran antara pembicara dan pendengar
  g. Kesimpulan

4) Student Teams-Achievement Divisions (Tim Siswa Kelompok Prestasi)

Langkah-langkah:

a. Membentuk kelompok yang anggotanya ± 4 orang

b. Guru menyajikan materi pelajaran

c. Guru memberi tugas untuk dikerjakan, anggota kelompok yang mengetahui jawabannya memberikan penjelasan kepada anggota kelompok

DUMMY

d. Guru memberikan pertanyaan/kuis dan siswa menjawab pertanyaan kuis dengan tidak saling membantu

e. Pembahasan kuis

f. Kesimpulan

5) Jigsaw (Model Tim Ahli)

Langkah-langkah:

a. Siswa dikelompokkan dengan anggota ± 4 orang

b. Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda

c. Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli)

d. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai

e. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi

f. Pembahasan

g. Penutup

6) *Mind Mapping*

- Sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban.
- Langkah-langkah.

a. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa (permasalahan mengandung alternatif jawaban)

b. Membentuk kelompok dengan anggota 2-3 orang, mendiskusikan dan mencatat alternatif jawaban

c. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membacakan hasil diskusinya

d. Guru mencatat dan mengelompokkan alternatif jawaban di papan tulis sesuai rancangan guru

e. Siswa diminta membuat simpulan berdasarkan data di papan tulis atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru

DUMMY

7) *Make a Match* (Mencari Pasangan)

Langkah-langkah:

a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)

b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang

c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)

d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin

e. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya

f. Kesimpulan

8) *Think Pair and Share*

Langkah-langkah:

a. Guru menyampaikan inti materi

b. Siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya tentang materi/ permasalahan yang disampaikan guru

c. Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya

d. Atas dasar hasil diskusi, guru mengarahkan pembicaraan pada materi/ permasalahan yang belum diungkapkan siswa

e. Kesimpulan

9) Debat

Langkah-langkah:

a. Guru membagi dua kelompok siswa, kelompok pro dan kelompok kontra

b. Guru memberi tugas membaca materi yang akan didebatkan

c. Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara dan langsung ditanggapi oleh kelompok kontra, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mengemukakan pendapatnya

d. Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru mencatat ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis

DUMMY

e. Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap

f. Atas dasar ide-ide di papan tulis, guru mengajak siswa membuat simpulan/rangkuman.

10) *Role Playing*

Langkah-langkah:

a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan

b. Guru menugasi beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelumnya

c. Guru membentuk kelompok dengan anggota 5 orang dan menjelaskan kompetensi yang akan dicapai

d. Siswa yang diberi peran sesuai skenario diminta memperagakan skenario

e. Siswa dalam kelompok mengamati skenario yang diperagakan

f. Selesai pementasan, kelompok membahas lembar kerja

g. Tiap kelompok menyampaikan lembar kerjanya

h. Kesimpulan

11) *Group Investigation*

Langkah-langkah:

a. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen

b. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok

c. Guru memanggil ketua kelompok untuk memberikan tugas, tiap kelompok mendapat satu tugas yang berbeda dengan kelompok lain

d. Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif berisi penemuan

e. Setelah selesai diskusi kelompok, juru bicara kelompok menyampaikan hasil pembahasannya

f. Guru memberikan penjelasan dan kesimpulan

g. Penilaian

12) *Talking Stick*

Langkah-langkah:

a. Guru menyiapkan sebuah tongkat

b. Guru menyampaikan Materi Pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pada buku ajar

DUMMY

c. Setelah membaca buku ajar, siswa diminta menutup bukunya

d. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa dengan menyampaikan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang memegang tongkat, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan guru

e. Guru memberikan kesimpulan

f. Penilaian.

13) Bertukar Pasangan

Langkah-langkah:

a. Setiap siswa mendapat satu pasangan (pasangan dapat ditentukan oleh guru atau oleh siswa)

b. Guru memberi tugas pada setiap pasangan

c. Selesai mengerjakan tugas, anggota pasangan bergabung dengan pasangan baru

d. Dalam pertukaran pasangan, mereka saling mengemukakan jawaban tugas

e. Temuan baru yang didapat dalam pertukaran pasangan, kemudian disampaikan kepada pasangan semula.

14) *Value Clarification Technique* (VCT-Teknik Pembinaan Nilai)

Langkah-langkah:

a. Guru merumuskan dan mengemukakan masalah

b. Siswa mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah yang dikemukakan guru

c. Siswa membandingkan dan menganalisis data sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan nilai yang akan dipilihnya

d. Siswa menentukan sikap dengan mengemukakan alasannya.

Sub Unit 2

1. Pola Dengan Pembelajaran CTL

a. Pendahuluan

1) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari.

DUMMY

2) Guru menjelaskan prosedur pembelajaran CTL;
   a) Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa;
   b) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi; misalnya kelompok 1 dan 2 melakukan observasi ke pasar tradisional, dan kelompok 3 dan 4 melakukan observasi ke pasar swalayan;
   c) Melalui observasi siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang ditemukan di pasar-pasar tersebut.
3) Guru melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

b. Inti

Di lapangan

1) Siswa melakukan observasi ke pasar sesuai dengan pembagian tugas kelompok.
2) Siswa mencatat hal-hal yang mereka temukan di pasar sesuai dengan alat observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya.

Di dalam kelas

1) Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
2) Siswa melaporkan hasil diskusi.
3) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.

c. Penutup

1) Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah pasar sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.
2) Guru menugaskan siswa untuk membuat karangan tentang pengalaman belajar mereka dengan tema "pasar".

2. Penilaian dalam Pendekatan CTL

Salah satu komponen dalam CTL adalah penilaian autentik, penilaian yang berfokus pada tujuan, melibatkan pembelajaran secara langsung, dan menanamkan tingkat berpikir yang lebih tinggi. Ada empat jenis penilaian autentik, yakni Portofolio, pengukuran kinerja, proyek, dan jawaban tertulis.

DUMMY

Glosarium

Adaptasi: kecenderungan organisme untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan lingkungan.

A*cquiring knowledge*: belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru.

Activating knowledge: proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

Akomodasi: modifikasi struktur mental (skemata) yang ada dalam mengadakan respon terhadap tantangan lingkungannya.

Applying knowledge: pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.

Asimilasi: struktur atau kemampuan yang sudah ada untuk digunakan menanggapi masalah yang dihadapi dalam lingkungannya.

Authentic assessment: proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa

Inkuiri: proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis

Konstruktivisme: proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman.

Kontekstual: suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Learning community: hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain.

Modeling: proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa

Organisasi: kemampuan untuk mengorganisasi proses fisik atau proses-proses psikologi menjadi sistem-sistem yang teratur dan berhubungan.

DUMMY

Reflecting knowledge: umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

Refleksi: proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilalui

Semata: merupakan organisasi mental tingkat tinggi yang terbentuk pada individu waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya.

Understanding knowledge: pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini

Zona perkembangan proximal: selisih antara apa yang bisa dilakukan seorang anak secara independen dengan apa yang bisa dicapai oleh anak tersebut jika ia mendapat bantuan seseorang yang lebih kompeten.

DUMMY

UNIT 4 PEMBELAJARAN TEMATIK

Pendahuluan

Di dalam proses pembelajaran terdapat berbagai jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Strategi pembelajaran tersebut dapat diklasifikasi dengan menggunakan pendekatan sebagai dasar (titik tolak) klasifikasi. Bagi seorang guru pemahaman tentang berbagai dasar klasifikasi tersebut di samping bermanfaat sebagai kerangka acuan untuk memahami dengan lebih baik setiap strategi pembelajaran, juga pada gilirannya akan sangat bermanfaat di dalam memilih serta menggunakan setiap jenis strategi pembelajaran tersebut secara lebih efektif di dalam penciptaan sistem lingkungan belajar-mengajar.

Setelah mempelajari Unit 4 ini, diharapkan:

1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan karakteristik pembelajaran tematik dengan benar.
2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan Prinsip dan Rambu Pembelajaran Tematik.
3. Mahasiswa dapat menjelaskan strategi penerapan pembelajaran tematik secara berurutan.
4. Mahasiswa dapat menjelaskan prosedur evaluasi pembelajaran tematik secara berurutan.

Untuk menguasai kompetensi dasar ini, anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan baik melalui membaca naskah dalam unit 4 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Untuk mengetahui seberapa jauh anda telah menguasai kompetensi di atas, anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap sub unit, dan kemudian mencocokkan jawaban anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah unit 4 ini. Unit 4 ini terdiri dari sub unit 4.1 dan sub unit 4.2. Sub unit 4.1 membahas tentang latar belakang pendekatan pembelajaran tematik, konsep dasar dan karakteristik pembelajaran tematik. Sub unit 4. 2 membahas tentang pemilihan dan pengembangan tema dalam pembelajaran tematik.

Selamat belajar, semoga berhasil.

DUMMY

Sub Unit 1
Latar Belakang dan Karakteristik Pembelajaran Tematik

A. Latar Belakang Pembelajaran Tematik

Peserta didik yang berada pada sekolah dasar kelas satu, dua, dan tiga berada pada rentangan usia dini. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan kecerdasan seperti IQ, EQ, dan SQ tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung. Berdasarkan kajian neurology dan psikologi perkembangan, kualitas anak dini usia dipengaruhi oleh faktor bawaan (*nature*) juga sangat dipengaruhi oleh faktor kesehatan, gizi, dan psikososial yang diperoleh dari lingkungannya. Oleh karena faktor bawaan tersebut dapat kita perbaiki.

Pentingnya pendidikan bagi anak usia dini didasarkan adanya berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan anak. Berdasarkan kajian neurology pada saat lahir otak bayi mengandung sekitar 100 miliar neuron yang siap melakukan sambungan antar sel. Selama tahun-tahun pertama, otak bayi berkembang sangat pesat dengan menghasilkan bertriliun-triliun sambungan antar neuron yang banyaknya melebihi kebutuhan. Sambungan ini harus diperkuat melalui berbagai rangsangan psikososial, karena sambungan yang tidak diperkuat akan mengalami antrofi (penyusutan) dan akhirnya tidak berfungsi. Inilah yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat kecerdasan anak.

Dalam kajian lain diungkapkan bahwa perkembangan kecerdasan anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun (anak usia SD), mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Hal ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya dan selanjutnya perkembangan otak akan mengalami stagnasi.

Kapabilitas kecerdasan dapat diibaratkan sebagai *"Processor"* sebuah komputer yang berfungsi memperoses dan menyimpan data dan informasi. Jika sebuah komputer prosessornya canggih, maka kemampuan memproses data

akan lebih cepat dan kemampuan memorinya pun lebih tinggi. Demikian pula otak anak -anak kita nantinya tentunya akan menghadapi tantangan yang lebih berat dari yang sekarang kita hadapi, sehingga mereka memerlukan kapabilitas kecerdasan yang lebih tinggi pula. Itulah mengapa masa ini dinamakan masa emas perkembangan. Bila masa ini lewat, berapa pun kapabilitas kecerdasan yang dicapai oleh masing-masing individu, tidak akan mengalami peningkatan lagi.

Saat ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD kelas I – II untuk setiap mata pelajaran dilakukan secara terpisah, misalnya IPA 2 jam pelajaran, IPS 2 jam pelajaran, dan Bahasa Indonesia 2 jam pelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatannya dilakukan secara murni mata pelajaran yaitu hanya mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berhubungan dengan mata pelajaran itu. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (*holistic*), pembelajaran yang menyajikan mata pelajaran secara terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan anak untuk berpikir holistik dan membuat kesulitan bagi peserta didik.

Atas dasar pemikiran di atas dan dalam rangka implementasi standar isi yang termuat dalam Standar Nasional Pendidikan, maka pembelajaran pada kelas awal sekolah dasar yakni kelas satu, dua, dan tiga lebih sesuai jika dikelola dalam pembelajaran terpadu melalui pendekatan pembelajaran tematik yang dapat menjadi acuan dan contoh konkret, disiapkan model pelaksanaan pembelajaran tematik untuk SD/MI kelas I hingga kelas III.

B. Pengertian Pembelajaran Tematik

Definisi: Pembelajaran tematik adalah usaha mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai-nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pendapat lain yang sebenarnya senada dengan pengertian tersebut.

Sementara Masithoh dkk. (2005) menyatakan bahwa pembelajaran tema adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang didasarkan atas ide-ide pokok atau ide-ide sentral tentang anak dan lingkungannya. Oleh sebab itu, menurutnya tema yang disajikan kepada anak harus dimulai dari hal -hal yang telah dikenal anak menuju yang lebih jauh, dimulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983).

Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

C. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Kelas Awal SD

1. Karakteristik Anak SD

Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Karakteristik perkembangan fisik anak (kelas satu, dua dan tiga SD) biasanya: (1) pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya, (2) mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, (3) dapat mengendarai sepeda roda dua, (4) dapat menangkap bola, dan (5) telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting.

Selain itu, karakteristik perkembangan sosial anak SD antara lain mereka telah: (1) dapat menunjukkan kelakuannya tentang jenis kelaminnya, (2) telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, (3) mempunyai sahabat, (4) telah mampu berbagi, dan (5) mandiri.

Karakteristik perkembangan emosi anak SD, usia 6-8 tahun antara lain: (1) anak telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, (2) telah

DUMMY

dapat mengontrol emosi, (3) sudah mampu berpisah dengan orang tua dan (4) telah mulai belajar tentang benar dan salah.

Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

2. Cara Anak Belajar

Piaget (1950) menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif). Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata* yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya. Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut:

a. Mulai memandang dunia secara objektif.

   bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak,

b. Mulai berpikir secara operasional

c. Mempergunakan cara berpikir operasional

   untuk mengklasifikasikan benda-benda,

d. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan.

   aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan

e. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

a. Konkret

   Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

b. Integratif

   Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

c. Hierarkis

   Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

3. Belajar dan Pembelajaran Bermakna

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

Belajar bermakna (*meaningful learning*) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa mengajar ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek,

DUMMY

konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan.

Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan.

D. Landasan Pembelajaran Tematik

1. Landasan Filosofis

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu:

a. Progresivisme

Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Progresivisme menginginkan kemajuan, aliran ini menggunakan prinsip pendidikan antara lain:

1) Anak hendaknya diberi kebebasan.
2) Gunakan pengalaman langsung dalam proses pendidikan.
3) Guru bukan satu-satunya sumber belajar dalam proses pendidikan.
4) Sekolah hendaknya progresif menjadi laboratorium untuk melakukan berbagai inovasi dan eksperimentasi.

Yang termasuk dalam aliran ini adalah filsafat pragmatisme. Aliran ini memandang bahwa yang tumbuh dengan belajar ialah anak secara utuh. Karena itu sekolah tidak hanya mengajar anak melainkan juga melaksanakan pendidikan dengan cara memberi kesempatan belajar sendiri dari praktik. Pendidikan bukan persiapan untuk hidup tetapi pendidikan adalah untuk dapat hidup sepanjang hayat.

Individu belajar hidup sebagai individu di dalam kelompok. Oleh sebab itu, kurikulum harus dikembangkan oleh guru bersama murid secara

demokratis. Dari filsafat ini lahir metode proyek dalam pengajaran yaitu pelaksanaan pendekatan pengajaran yang bersifat terpusat pada diri anak. Dengan kurikulum yang disusun guru bersama murid dan metode proyek akan membantu anak mengembangkan keterampilan untuk menanggapi lingkungan secara keseluruhan. Aliran ini lebih mementingkan pembentukan metodologi penyelesaian masalah dan berpikir dalam hidup dan kehidupan.

b) Konstruktivisme

Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya.

c) Humanisme

Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya. Sehingga peserta didik juga dipandang sebagai manusia yang memiliki keunikan dan memiliki potensinya masing-masing. Potensi ini sering memiliki kekhasan sendiri-sendiri. Pembelajaran diperlukan untuk memperhatikan keunikan tersebut untuk dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

2. Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

Psikologi Gestalt sebagai landasan pengembangan Pembelajaran Tematik. Berhasilnya suatu proses pendidikan, bergantung pada proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Kemampuan guru yang berhubungan dengan pemahaman guru akan hakikat belajar akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang

berlangsung. Guru yang memiliki pemahaman hakikat belajar sebagai proses mengakumulasi pengetahuan maka proses pembelajaran yang terjadi hanyalah sekadar pemberian sejumlah informasi yang harus dihafal siswa. Sebaliknya, apabila pemahaman guru tentang belajar adalah proses memperoleh perilaku secara keseluruhan, proses pembelajaran yang terjadi mencerminkan suatu kesatuan yang mengandung berbagai persoalan untuk dipahami oleh anak secara keseluruhan dan terpadu. Seperti yang diungkapkan oleh Surya (2002: 84) bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Dari definisi akan hakikat belajar di atas dapat diketahui bahwa landasan pengembangan pembelajaran tematik secara psikologis adalah menurut pada teori belajar Gestalt. Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang berarti *'whole configuration'* atau bentuk yang utuh, pola, kesatuan dan keseluruhan. Teori ini memandang kejiwaan manusia terikat pada pengamatan yang berwujud pada bentuk menyeluruh. Menurut Teori ini seorang belajar jika ia mendapat *"insight"*. *Insight* itu diperoleh bila ia melihat hubungan tertentu antara berbagai unsur dalam situasi itu, sehingga hubungan itu menjadi jelas baginya dan demikian memecahkan masalah itu (Nasution, 2004; Slameto, 2003).

3. Landasan Yuridis

Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (Pasal 9). UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

E. Arti Penting Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang

menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

Beberapa ciri dari pembelajaran tematik antara lain: 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; dan 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu: 1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan; 2) Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir; 3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses materi yang tidak terpecah-pecah; 4) Dengan adanya panduan antar mata pelajaran makna penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

F. Prinsip Pembelajaran Tema

Pembelajaran tema akan efektif apabila telah disusun perencanaan yang matang dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran tema. Masithoh dkk. (2005) mengutip pendapat Kostelnik (1999) menyebutkan beberapa prinsip pembelajaran tema tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tema harus berorientasi pada tingkat usia, perbedaan individu dan karakteristik sosial budaya anak.
2. Tema harus berkaitan secara langsung dengan pengalaman hidup riil anak dan harus dibangun berdasarkan hal-hal yang telah mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui.
3. Setiap tema harus menyajikan konsep untuk diselidiki oleh anak. Penekanan dalam adalah membantu anak membangun konsep yang berhubungan dengan tema, bukan pada informasi terpisah-pisah yang harus diingat anak.
4. Setiap tema harus didukung oleh suatu pengetahuan yang telah dirinci secara cermat.
5. Tema harus mengintegrasikan isi dan proses belajar.
6. Informasi yang berhubungan dengan tema harus disampaikan kepada anak melalui pengalaman langsung yang melibatkan penemuan aktif.
7. Kegiatan yang berhubungan dengan tema harus menggambarkan bidang kurikulum dan mendukung keterpaduannya.
8. Dalam pembelajaran tema isi yang sama harus diberikan lebih dari satu kali dan dimasukkan ke dalam jenis-jenis kegiatan yang berbeda (ekspolatori, penemuan terbimbing, pemecahan masalah, diskusi, belajar kooperatif, demonstrasi, pembelajaran langsung, kegiatan kelompok besar dan kelompok kecil).
9. Tema harus memungkinkan dilaksanakan melalui kegiatan proyek yang diprakarsai dan dipimpin oleh anak.
10. Tema harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mendokumentasikan dan merefleksikan hal-hal yang telah mereka pelajari.
11. Tema harus memasukkan cara-cara untuk melibatkan anggota keluarga anak.
12. Setiap tema harus diperluas atau direvisi sesuai dengan minat dan pemahaman yang ditunjukkan oleh anak.

G. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. *Berpusat pada siswa*

   Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai

fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. *Memberikan pengalaman langsung*

   Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. *Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas*

   Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. *Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran*

   Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. *Bersifat fleksibel*

   Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

6. *Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa*

   Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. *Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.*

Sementara Kostelnik (1991) mengemukakan karakteristik pembelajaran tema adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman langsung tentang objek yang riil bagi anak untuk menilai dan memanipulasinya.
2. Menciptakan kegiatan sehingga anak menggunakan semua pemikirannya.
3. Membangun kegiatan sekitar minat-minat anak.
4. Membantu anak-anak mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru yang didasarkan pada hal-hal yang telah mereka ketahui dan dapat mereka lakukan sebelumnya.

5. Menyediakan kegiatan dan kebiasaan yang menghubungkan semua aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik.
6. Mengakomodasi kebutuhan anak -anak untuk bergerak dan melakukan kegiatan fisik, interaksi sosial, kemandirian dan mengembangkan harga diri yang positif.
7. Memberikan kesempatan menggunakan cara bermain untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam suatu pemahaman.
8. Menghargai perbedaan individu, latar belakang budaya, dan pengalaman keluarga yang dibawa anak-anak ke kelasnya.
9. Menemukan cara-cara untuk melibatkan anggota keluarga anak.

Rangkuman

Setelah kita mengkaji berbagai hal tersebut di atas, mari kita simpulkan untuk memantapkan penguasaan kita terhadap bahan yang telah kita kaji, sebagai berikut: Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu: (1) Aliran progresivisme, (2) Konstruktivisme, dan (3) Humanisme.

Psikologi Gestalt memandang kejiwaan manusia terikat pada pengamatan yang berwujud pada bentuk menyeluruh. Menurut teori ini seorang belajar jika ia mendapat *"insight"*. Insight itu diperoleh bila ia melihat hubungan tertentu antara berbagai unsur dalam situasi itu, sehingga hubungan itu menjadi jelas baginya dan demikian memecahkan masalah itu.

Beberapa prinsip pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Berorientasi pada tingkat usia, perbedaan individu dan karakteristik sosial budaya anak.
2. Tema harus berkaitan secara langsung dengan pengalaman hidup riil anak.
3. Tema harus menyajikan konsep untuk diselidiki oleh anak.
4. Tema harus didukung oleh suatu pengetahuan yang telah dirinci secara cermat.
5. Tema harus mengintegrasikan isi dan proses belajar.
6. Informasi yang berhubungan dengan tema harus disampaikan melalui pengalaman langsung yang melibatkan penemuan aktif.

DIMAS

7. Kegiatan yang berhubungan dengan tema harus menggambarkan bidang.
8. Kurikulum dan mendukung keterpaduannya.
9. Dalam pembelajaran tema, isi yang sama harus diberikan lebih dari satu kali dan dimasukkan ke dalam jenis-jenis kegiatan yang berbeda.
10. Tema harus memungkinkan dilaksanakan melalui kegiatan proyek yang diprakarsai dan dipimpin oleh anak.
11. Tema harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mendokumentasikan dan merefleksikan hal-hal yang telah mereka pelajari.
12. Tema harus memasukkan cara-cara untuk melibatkan anggota keluarga anak.
13. Setiap tema harus diperluas atau direvisi sesuai dengan minat dan pemahaman yang ditunjukkan oleh anak.

Beberapa karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut: Berpusat pada siswa, Memberikan pengalaman langsung, Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, Bersifat fleksibel, Hasil Pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Latihan 1

1. Apa yang dimaksud dengan pembelajaran tematik?
2. Jelaskan karakteristik pendekatan tematik dan model dalam pendekatan tematik!

Tes Formatif 1

1. Jelaskan dengan singkat ciri/karakteristik Pendekatan Tematik dalam pembelajaran!
2. Jelaskan model-model dalam Pendekatan Tematik!

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

DUMMY

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Sub Unit 2
Pemilihan dan Pengembangan Tema dalam Pembelajaran Tematik

Pemilihan dan Pengembangan Tema

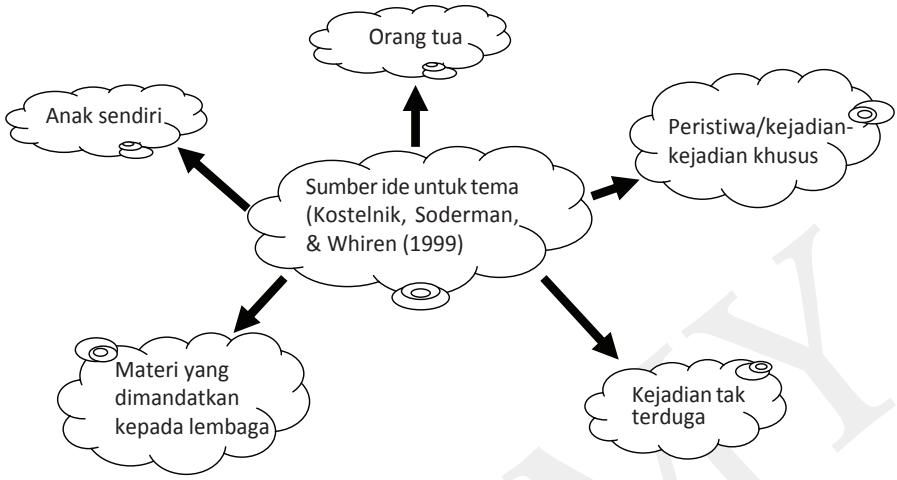
Untuk memilih tema dalam pembelajaran dapat dipertimbangkan beberapa hal berikut ini: minat siswa, peristiwa khusus, kejadian tak terduga, materi yang dimandatkan kepada lembaga, orang tua dan guru. Untuk itu perlu diperhatikan tema tersebut sejauh mana: relevansi topik dengan anak, kegiatan pengalaman langsung, variasi dan keseimbangan dalam kurikulum, ketersediaan alat dan sumber yang berkaitan dengan tema, potensi proyek. Untuk mengembangkan tema ke dalam konsep-konsep yang dapat dipelajari oleh anak, yaitu:

1. Pilihlah tema dengan mempertimbangkan lima kriteria seperti telah dikemukakan di atas.
2. Gunakanlah buku-buku referensi, majalah, buku bacaan anak, orang lain sebagai sumber untuk mengidentifikasi sub-sub topik dan sejumlah istilah, fakta, dan prinsip (TFP) yang berkaitan dengan tema.
3. Kelompokkan TFP sesuai dengan sub topik yang dipilih.
4. Dengan memperhatikan pemahaman guru tentang minat dan kemampuan anak, tentukan apakah konsep-konsep tersebut cocok untuk kelas yang akan kita bimbing. Jika tidak cocok, pilih kembali TFP dari setiap sub topik.
5. Ambillah 10 sampai dengan 15 TFP yang relevan dengan tema yang akan disajikan.

1. Pemilihan Tema

Guru dalam menerapkan pembelajaran tema, dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilih tema yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran tema sebagaimana diuraikan di atas. Kostelnik, Soderman dan Whiren (1999) mengemukakan bahwa sumber ide untuk tema adalah *the children themselves, special event, unexpected happenings, program-mandated content and teacher and parent* (anak sendiri, peristiwa/kejadian-kejadian khusus, kejadian tak terduga, materi yang dimandatkan oleh lembaga serta guru dan orang tua).

DUMMY



Sebagai panduan bagi guru-guru dalam memilih tema untuk pembelajaran tema dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Minat Siswa

   Guru dapat mengamati dalam kehidupan sehari-hari anak di sekolah, tema apa yang menarik bagi anak-anak, khususnya anak SD kelas awal. Pengamatan secara informal dapat dilakukan untuk mengetahui secara jelas dan konkret apa yang sering dibicarakan mereka kalau mereka bergaul atau bermain di sekolah. Tema tersebut selanjutnya diolah sejauh mana keterkaitannya dengan kompetensi yang akan dibentuk melalui pembelajaran.

2. Peristiwa khusus

   Banyak peristiwa khusus yang terjadi di sekitar kehidupan anak dan masyarakat sekitarnya. Peristiwa khusus tersebut dapat menjadi tema yang baik untuk dikaji bersama siswa. Tetapi peristiwa khusus tersebut hendaknya yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Panduan utamanya tetap harus bersandar pada kompetensi yang ingin dicapai dan harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan kurikulum.

3. Kejadian tak terduga

   Banyak kejadian-kejadian yang tak terduga di sekitar kita. Kejadian ini biasanya merangsang anak untuk lebih tahu secara mendalam, karena itu sangat baik kalau digunakan untuk pembelajaran tematik. Misalnya pada pagi hari anak mendengar berita atau cerita dari orang tua di sekitarnya tentang gempa bumi, angin puting beliung, dan sebagainya. Tema tersebut

DUMMY

dapat dikembangkan menjadi tema pembelajaran, karena sangat menarik bagi anak. Di samping itu, tema tersebut dapat terkait pengkajiannya dengan berbagai perspektif.

4. Materi yang dimandatkan kepada lembaga

   Sering sekolah mendapat kewajiban untuk membelajarkan anak didiknya berdasarkan pesanan tertentu oleh pemerintah, misalnya ada suatu daerah yang meminta sekolah mengajarkan tentang sejarah lokal sebagai muatan kurikulumnya. Tema yang terkait dengan hal tersebut dapat dikembangkan, tetapi harus tetap mempertimbangkan keterkaitannya dengan kompetensi dasar, karakteristik perkembangan peserta didik dan minat mereka. Tanpa hal tersebut maka pembelajaran tidak akan memiliki makna bagi perkembangan dan pertumbuhan siswa.

5. Orang tua dan guru.

   Guru dan orang tua dapat juga mengajukan tema tertentu sesuai dengan tujuan yang mereka inginkan, misalnya orang tua menginginkan anak menghayati dan memahami secara mendalam tentang kerja sama dan gotong royong. Maka tema seperti koperasi dan lain-lain dapat dikembangkan menjadi tema dalam pembelajaran.

Menurut Kostelnik (1999) ada lima kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih tema untuk pembelajaran. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

1. Relevansi topik dengan anak

   Relevansi tema dengan kemampuan dan perkembangan anak, minat, *individual defference* dan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah syarat utama dan paling penting untuk dipertimbangkan dalam pemilihan tema.

2. Kegiatan pengalaman langsung

   Pengalaman langsung adalah pengalaman yang memberikan kemungkinan kepada anak-anak untuk terlibat dengan berbagai kegiatan atau kejadiannya dalam belajar. Dengan demikian, aktivitas anak akan semakin tinggi. Aktivitas yang tinggi dalam belajar menjadikan belajar penuh makna yang akhirnya akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

3. Variasi dan keseimbangan dalam kurikulum

   Tema yang baik adalah tema yang dapat disajikan secara terintegrasi dengan bidang-bidang lain dalam kurikulum. Misalnya tema banjir apakah dapat dikaitkan dengan agama, IPA, IPS, ekonomi, dan lain sebagainya. Dengan tema yang dapat terkait dengan berbagai bidang maka guru dapat mengintegrasikan berbagai kemampuan anak pada saat pembelajaran dilakukan.

4. Ketersediaan alat dan sumber yang berkaitan dengan tema

   Mengingat pembelajaran tema ini dilakukan untuk anak kelas awal di SD, maka diperlukan kemampuan guru dan/atau sekolah untuk menyediakan berbagai sarana penunjang untuk kegiatan anak dalam mengkaji tema. Alat dan saran tersebut dapat berupa laboratorium, kebun untuk observasi, lingkungan sekitar yang relevan dengan tema (perhatikan keamanan, dan kenyamanan pada saat siswa melakukan kegiatan di lingkungan tersebut).

5. Potensi proyek

   Tema yang baik adalah tema yang memiliki potensi untuk dilaksanakan dengan cara proyek, yaitu kegiatan yang sifatnya terbuka. Melalui kegiatan ini anak diajak untuk melakukan kegiatan dalam kurun waktu tertentu dan diharapkan dapat melakukan kajian mendalam tentang tema yang diberikan, di bawah bimbingan dan arahan guru.

2. Pengembangan Tema

Apabila tema sudah dipilih dan ditentukan berdasarkan beberapa pertimbangan tertentu, maka guru harus mengembangkan tema tersebut ke dalam topik-topik yang relevan sehingga konsep-konsep yang akan dipelajari oleh anak lebih jelas.

Inti dari setiap tema adalah informasi faktual yang diwujudkan dalam sejumlah istilah, fakta, dan prinsip (*term, fact, and principles atau TFP*) yang relevan dengan tema. Istilah, fakta, dan prinsip yang sudah diidentifikasi tersebut tidak perlu diceritakan secara formal kepada anak-anak, karena biasanya melalui pengalaman langsung anak akan memperoleh informasi tersebut yang dikaitkan dengan percakapan dengan anak-anak lainnya dan orang dewasa. Melalui pengalaman seperti ini anak-anak akan memperoleh pemahaman yang bermakna.

Kostelnik, dkk. (1999) mengemukakan lima langkah untuk mengembangkan tema ke dalam konsep-konsep yang dapat dipelajari oleh anak, yaitu:

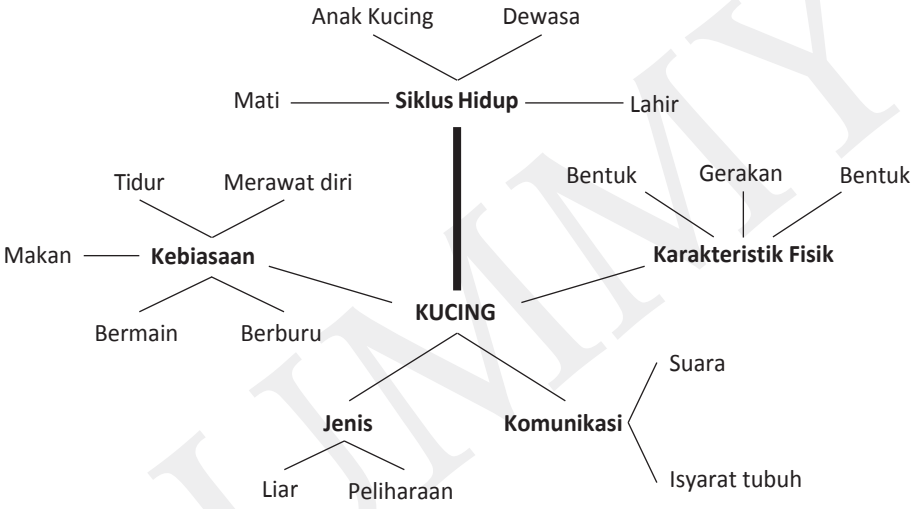
1. Pilihlah tema dengan mempertimbangkan lima kriteria seperti telah dikemukakan di atas.
2. Gunakanlah buku-buku referensi, majalah, buku bacaan anak, orang lain sebagai sumber untuk mengidentifikasi sub-sub topik dan sejumlah istilah, fakta, dan prinsip (TFP) yang berkaitan dengan tema.
3. Kelompokkan TFP sesuai dengan sub topik yang dipilih.
4. Dengan memperhatikan pemahaman guru tentang minat dan kemampuan anak, tentukan apakah konsep-konsep tersebut cocok untuk kelas yang

akan kita bimbing. Jika tidak cocok, pilih kembali TFP dari setiap sub topik.

5. Ambillah 10 sampai dengan 15 TFP yang relevan dengan tema yang akan disajikan.

Contoh pengembangan tema ke dalam sub topik dan konsep-konsep yang berkaitan adalah seperti gambar pada halaman selanjutnya

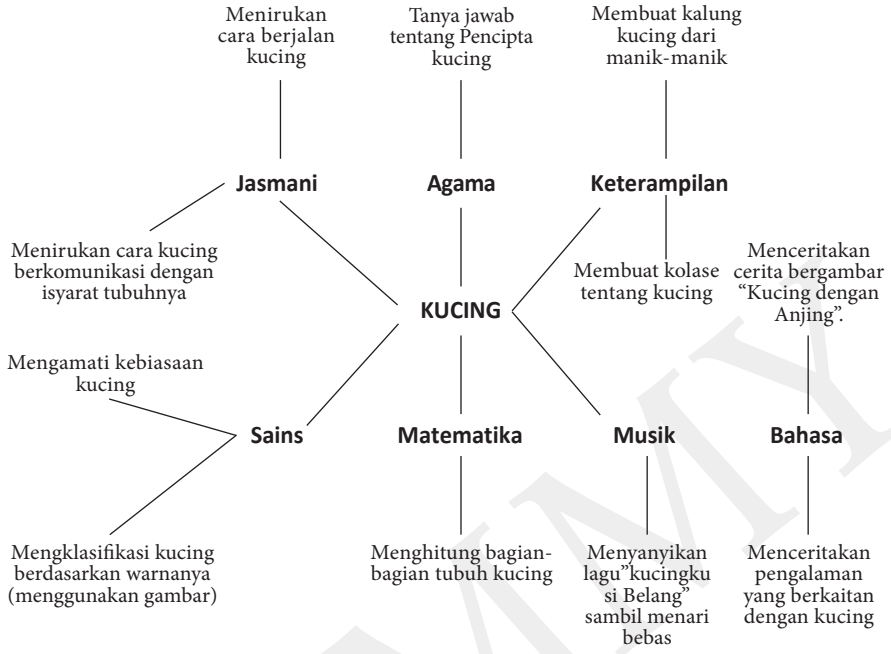
Pengembangan Tema: Tema yang dipilih "Kucing"



Untuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, tema yang telah dipilih selain dijabarkan ke dalam sub-sub topik dan konsep-konsepnya, juga harus dijabarkan ke dalam kegiatan yang bervariasi sesuai dengan bidang pengembangan atau domain yang relevan dengan tema tersebut misalnya estetika, sains, matematika, bahasa, jasmani, keterampilan, agama, kesehatan, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan itu hendaknya dirumuskan secara operasional.

Contoh pengembangan tema "Kucing" ke dalam bidang-bidang pengembangan adalah sebagai berikut:

DUMMY



3. Kritik yang Ditujukan pada Pembelajaran Tema

Sebagai salah satu cara untuk mengorganisasikan pembelajaran, pada prinsipnya pembelajaran tema memiliki banyak keunggulan dan pelaksanaannya banyak menghasilkan segi-segi positif baik bagi guru maupun bagi anak, akan tetapi bahan pembelajaran yang menggunakan tema kadang-kadang agak sulit untuk diterapkan atau terjadi kekeliruan dan pelaksanaannya. Hal ini muncul apabila para guru tidak memahami seutuhnya apa tema, bagaimana merencanakan pembelajarannya, dan bagaimana prinsip-prinsip pelaksanaannya. Misalnya guru yang melaksanakan pembelajaran tema yang dilengkapi dengan tes pada akhir kegiatan. Kekeliruan lain misalnya terjadi ketika guru secara ekstrem terlalu berorientasi pada fakta, kaku dengan topik yang sudah ada sehingga spontanitas dan minat-minat anak diabaikan, sifat pembelajaran yang berpusat pada anak ditiadakan.

Masalah lain terjadi ketika guru-guru memilih tema yang gagal untuk meningkatkan perkembangan konsep anak. Ini terjadi jika tema yang disajikan terlalu sempit, kegiatan-kegiatan yang direncanakan tidak berkaitan dengan tema. Sebagai contoh guru membuat perencanaan kegiatan mingguan yang memusatkan perhatian sekitar huruf **M**. Dalam salah satu kegiatan anak-anak menggambar dengan warna *merah* (**M**), kegiatan lainnya anak-anak *memasak*, kegiatan berikutnya anak-anak mengucapkan syair *mama*. Guru-guru merasa yakin bahwa anak-anak sedang belajar huruf **M**, padahal kenyataannya anak

memusatkan perhatian pada melukis, memasak, atau membaca sajak, dengan demikian timbullah kesalahpahaman pada anak, karena **M** bukanlah sebuah konsep dan tidak berkaitan langsung dengan pengalaman nyata anak.

4. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik dan Rambu-rambu

a. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Tahap ini merupakan pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas **pembelajaran**, yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah disusun dalam perencanaan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran tematik diterapkan ke dalam tiga langkah **pembelajaran,** yaitu:

Kegiatan awal bertujuan untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan memberikan acuan atau rambu-rambu tentang **pembelajaran** yang akan dilakukan (Sanjaya, 2006:41).

Kegiatan inti, merupakan kegiatan pokok dalam **pembelajaran**. Di mana dilakukan pembahasan terhadap tema dan subtema melalui berbagai kegiatan belajar dengan menggunakan multi metode dan media sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Pada waktu penyajian dan pembahasan tema, guru dalam penyajiannya sehendaknya lebih berperan sebagai fasilitator (Alwasilah,:1988).

Kegiatan akhir, dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran dengan maksud untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa serta keterkaitannya dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan siswa serta keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses **pembelajaran**.

b. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

1) Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
2) Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester.
3) Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara tersendiri.
4) Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
5) Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.

6) Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat.

Dalam implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar mempunyai berbagai implikasi yang mencakup:

1) Implikasi bagi guru

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.

2) Implikasi bagi siswa

a) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal.

b) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.

3) Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media

a) Pembelajaran tematik pada hakikatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep secara prinsip-prinsip secara holistik dan autentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar.

b) Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar baik yang sifatnya didesain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (*by design*), maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*).

c) Pembelajaran ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bertindak variasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

d) Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar masih dapat menggunakan buku ajar yang sudah ada saat ini untuk masing-masing mata pelajaran dan dimungkinkan pula untuk menggunakan buku suplemen khusus yang memuat bahan ajar yang terintegrasi.

4) Implikasi terhadap pengaturan ruang

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi:

a) Ruang perlu ditata disesuaikan dengan tema yang sedang dilaksanakan.

b) Susunan bangku peserta didik dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung.

c) Peserta didik tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk dan dapat duduk di tikar/karpet.

d) Kegiatan hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

e) Dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

f) Alat, sarana dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.

5) Implikasi terhadap pemilihan metode

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya: percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

5. Penilaian dalam Pembelajaran Tematik

Sebagaimana strategi pembelajaran lainnya, maka secara umum penilaian hasil belajar pada pembelajaran tematik tidak berbeda dengan penilaian pembelajaran lainnya, baik menyangkut pentingnya validitas dan reliabilitas alat ukur yang digunakan maupun prinsip-prinsip dasar penilaian yang objektif sesuai dengan standar indikator yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Raka Joni (1996: 16), bahwa pada dasarnya evaluasi dalam **pembelajaran** tematik tidak berbeda dari evaluasi untuk kegiatan **pembelajaran** konvensional. Oleh karena itu, semua asas-asas yang perlu diindahkan dalam **pembelajaran** konvensional berlaku pula bagi penilaian **pembelajaran** tematik. Bedanya dalam evaluasi **pembelajaran** tematik lebih menekankan pada aspek proses dan usaha pembentukan efek iringan (*nurturant effect*) seperti kemampuan bekerja sama, tenggang rasa, dan sebagainya.

Meskipun demikian, secara spesifik masing-masing strategi pembelajaran tersebut memiliki kekhasan dalam sistem penilaian/evaluasinya. Penilaian dalam pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala dan berkesinambungan serta menyeluruh tentang proses dan hasil, pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh peserta didik melalui

pembelajaran. Di samping itu, pada pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk mengkaji ketercapaian kompetensi dasar dan indikator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut. Dengan demikian, penilaian dalam hal ini tidak lagi terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator mata pelajaran.

Untuk pembelajaran tematik maka evaluasi dilakukan dengan beberapa prinsip dasar sebagai berikut:

a. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada indikator masing-masing kompetensi dasar dari masing-masing mata pelajaran.
b. Penilaian dilakukan secara terus menerus dan selama proses pembelajaran berlangsung, misalnya sewaktu peserta didik bercerita pada kegiatan awal, membaca pada kegiatan inti dan menyanyi pada kegiatan akhir.
c. Hasil karya peserta didik dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengambil keputusan untuk peserta didik, misalnya penggunaan tanda baca, ejaan maupun angka.
d. Penilaian di kelas I, II dan III SD mengikuti penilaian mata pelajaran lainnya di SD, mengingat peserta didik kelas I SD belum semuanya bias baca tulis, maka cara penilaiannya tidak ditekankan pada penilaian secara tertulis.
e. Kemampuan membaca, menulis dan berhitung merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik oleh karena itu, penguasaan terhadap kemampuan tersebut adalah prasyarat untuk kenaikan kelas.

Rangkuman

Setelah mempelajari berbagai hal tersebut di atas, mari kita mantapkan pemahaman kita dengan mencoba untuk menarik kesimpulan sebagai berikut:

Dalam memilih tema pembelajaran, hendaknya memperhatikan: (1) minat siswa, (2) peristiwa khusus, (3) kejadian tak terduga, (4) materi yang dimandatkan kepada sekolah (5) guru dan orang tua.

Kriteria memilih tema: (1) relevansi topik dengan anak, (2) kegiatan pengalaman langsung, (3) variasi dan keseimbangan dalam kurikulum, (4) Ketersediaan alat dan sumber, (5) potensi proyek.

Pelaksanaan pembelajaran tematik diterapkan ke dalam tiga langkah pembelajaran yaitu: *Kegiatan awal,* bertujuan untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan memberikan acuan atau rambu-rambu tentang pembelajaran yang akan dilakukan. *Kegiatan inti,* di mana dilakukan pembahasan terhadap tema dan sub tema melalui berbagai kegiatan belajar

dengan menggunakan multi metode dan media sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. *Kegiatan akhir,* untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa serta keterkaitannya dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan siswa serta keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Untuk pembelajaran tematik maka evaluasi dilakukan dengan beberapa prinsip dasar sebagai berikut:

1) Penilaian dilakukan dengan mengacu pada indikator masing-masing kompetensi dasar dari masing-masing mata pelajaran.
2) Penilaian dilakukan secara terus menerus dan selama proses pembelajaran berlangsung.
3) Hasil karya peserta didik dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengambil keputusan untuk peserta didik.
4) Penilaian di kelas I, II dan III SD mengikuti penilaian mata pelajaran lainnya di SD, mengingat peserta didik kelas I SD belum semuanya bisa baca tulis, maka cara penilaiannya tidak ditekankan pada penilaian secara tertulis.
5) Kemampuan membaca, menulis dan berhitung merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik oleh karena itu, penguasaan terhadap kemampuan tersebut adalah prasyarat untuk kenaikan kelas.

Latihan 2

1. Ambil sebuah tema yang terkait dengan salah satu mata pelajaran di kelas II SD.
2. Tentukan strategi apa yang akan digunakan untuk membelajarkan tema tersebut.
3. Buat alur pengembangan tema.
4. Buatlah perencanaan pembelajaran sesuai tema dan strategi pembelajaran yang telah anda tetapkan.

Tes Formatif 2

1. Jelaskan bagaimana langkah-langkah pengembangan tema dalam pembelajaran tematik!
2. Uraikan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran tematik!
3. Prinsip-prinsip apa saja yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan penilaian pembelajaran tematik?

DUMMY

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Nasution. 1984. *Berbagai Pendekatan Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

Masithoh, 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Ditjen Dikti.

Poerwadarminta, 1983. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Kostelnik, Soderman dan Whiren. 1999. *Developmentally Appropriate Curriculum*. New Jersey: Merril.

Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Putra Grafik.

Raka Joni. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif: Wawasan Kependidikan dan Pembaruan Pendidikan Guru*. IKIP Malang.

DUMMY

Kunci Jawaban Tes Formatif

Sub Unit 1

Karakteristik pendekatan tematik dalam pembelajaran:

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*)

1) Berpusat pada siswa

   Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

   Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

   Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

   Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

   Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

6) Hasil Pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

   Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

DUMMY

Sub Unit 2

1. Pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas pembelajaran, yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah disusun dalam perencanaan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran tematik diterapkan ke dalam tiga langkah pembelajaran (1) *Kegiatan awal,* (2) *Kegiatan inti,* dan (3) K*egiatan akhir.*
2. Langkah-Langkah pelaksanaan pembelajaran tematik sebagai berikut: (1) *Kegiatan awal* bertujuan untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan memberikan acuan atau rambu-rambu tentang pembelajaran yang akan dilakukan; (2) *Kegiatan inti,* merupakan kegiatan pokok dalam pembelajaran. Di mana dilakukan pembahasan terhadap tema dan sub tema melalui berbagai kegiatan belajar dengan menggunakan multi metode dan media sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Pada waktu penyajian dan pembahasan tema, guru dalam penyajiannya sehendaknya lebih berperan sebagai fasilitator; (3) K*egiatan akhir,* dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran dengan maksud untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa serta keterkaitannya dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan siswa serta keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
3. Prinsip yang harus diperhatikan dalam melaksanakan penilaian pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:
    1. Mengacu pada indikator masing-masing kompetensi dasar dari masing-masing mata pelajaran.
    2. Dilakukan secara terus menerus dan selama proses pembelajaran berlangsung, misalnya sewaktu peserta didik bercerita pada kegiatan awal, membaca pada kegiatan inti dan menyanyi pada kegiatan akhir.
    3. Hasil karya peserta didik dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengambil keputusan untuk peserta didik, misalnya penggunaan tanda baca, ejaan maupun angka.
    4. Penilaian di kelas I, II dan III SD mengikuti penilaian mata pelajaran lainnya di SD, mengingat peserta didik kelas I SD belum semuanya bias baca tulis, maka cara penilaiannya tidak ditekankan pada penilaian secara tertulis.
    5. Kemampuan membaca, menulis dan berhitung merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik oleh karena itu, penguasaan terhadap kemampuan tersebut adalah prasyarat untuk kenaikan kelas.

DUMMY

Glosarium

Belajar: proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecapakan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian.

Belajar bermakna: (*meaningfull learning*) proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Pembelajaran: suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik.

Pembelajaran tematik: pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Tema: pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

DUMMY

UNIT 5 PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Pendahuluan

Setelah mempelajari Unit 5 ini anda akan mampu:

1. Menjelaskan Landasan Teoretik Pembelajaran Berbasis Masalah
2. Menjelaskan Konsep Dasar dan karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah
3. Mendeskripsikan tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah
4. Menjelaskan prosedur implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah
5. Mendeskripsikan prosedur evaluasi dlm Pembelajaran Berbasis Masalah

Untuk menguasai kompetensi ini, anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan cermat melalui membaca naskah dalam unit 5 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Untuk memperoleh gambaran menyeluruh isi unit 5 ini anda dapat membaca rangkuman yang disediakan pada setiap sub unit. Untuk mengetahui seberapa baik anda telah menguasai materi dalam unit 5 ini anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap sub unit, dan kemudian mencocokkan jawaban anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah unit 5 ini. Unit 5 ini terdiri dari sub unit 1, dan sub unit 2. Adapun sub unit 1 membahas konsep dasar dan karakteristik pembelajaran berbasis masalah; sedangkan sub unit 2 membahas tentang penataan lingkungan dalam pembelajaran berbasis masalah.

Selamat belajar, semoga berhasil sukses

DUMMY

Sub Unit 1
Konsep Dasar dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat membawa siswa pada pembentukan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran berbasis masalah ini berupaya menyuguhkan berbagai situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada siswa. Dengan pendekatan ini memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan penelitian dengan berbasis masalah nyata dan autentik. Apabila terbentuk kebiasaan ini, maka kemampuan berpikir tingkat tinggi akan mudah terbentuk dan menjadi kebiasaan bagi siswa dalam kehidupannya. Untuk mengilustrasikan bagaimana pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat diikuti dari ilustrasi di bawah ini.

Untuk menjelaskan pembelajaran berbasis masalah ini Sanjaya (2008) mengilustrasikan sebagai berikut: Ini adalah jam pelajaran Pak Kusoy. Beliau adalah guru mata pelajaran pengetahuan sosial di sekolah kami, "hari ini kita akan mencoba membahas tentang masalah yang terjadi di kota kita" kata Pak Kusoy sambil berdiri di depan kami. Suaranya nyaring, matanya memandang satu per satu, seakan-akan ia meminta perhatian kami yang sebetulnya sudah kehilangan gairah untuk belajar. Maklum, siang ini adalah jam pelajaran terakhir. Di luar udara sangat panas. "Coba, menurut kamu Andri, masalah apa yang sedang hangat dibicarakan sekarang ini?" Pak Kusoy menyuruh Andri yang kelihatan seperti ngantuk. Andri merasa kaget mendapat pertanyaan yang mendadak. "Anu…pak! masalah pengangguran, Pak!" kata Andri sambil membetulkan rambutnya. "Mengapa kamu menganggap masalah pengangguran sebagai masalah yang aktual? Bukankah masalah tersebut merupakan masalah yang sejak lama kita hadapi?" Andri tidak menjawab. Tampak rasa kantuknya belum seluruhnya hilang dari matanya yang kecil berlindung di bawah bulu alisnya yang tebal. "Bagaimana menurutmu, Bia? kata Pak Kusoy menunjuk Bia yang baru saja memperbaiki cara duduknya. Tampaknya wanita tomboi ini juga merasa gerah, sama seperti kami. Memang panas siang ini. "Menurut saya masalah pengangguran, walaupun masalah yang sudah lama, akan tetapi tetap aktual, sebab sampai sekarang masih belum ditemukan solusinya…!"

"Bagus. Apakah sekarang ini ada masalah yang lebih penting untuk dipecahkan, selain masalah pengangguran?" Kami diam sebentar. Tiba-tiba Donto si kutu buku mengacungkan tangannya.

"Ada, pak! Sekarang ini kota kita dihadapkan kepada permasalahan sampah karena tidak ada tempat pembuangan yang layak, akhirnya menggunung dan

baunya sangat menyengat…!" "Mengapa kamu menganggap masalah sampah merupakan masalah aktual?"

"Jelas, pak. Sebab, masalah sampah selain mengganggu lingkungan masyarakat, juga sudah menjadi isu politik. Bukan itu saja pak, karena masalah sampah kota kita dinobatkan sebagai kota terkotor." Pak Kusoy mengangguk-angguk kepala. Ia tampak terkesan dengan argumentasi si kutu buku.

"Apakah kamu setuju dengan pendapat Donto, Ria?" "Setuju sekali pak. Sebab, dengan julukan kota terkotor itu mengusik harga diri saya sebagai penduduk kota ini!". Pak Kusoy tersenyum. Tampaknya perangkapnya mengena; dan kami tidak menyadarinya.

"Nah, kalau begitu topik yang akan kita bicarakan hari ini adalah tentang sampah. Bagaimana, apakah kalian setuju? "Setuju, pak..!" "Menurut kamu, apa yang akan kita permasalahkan dari topik sampah ini?".

Lagi-lagi kami terdiam.

"Bagaimana kalau kita mulai dengan masalah, harus dibagaimanakan sampah yang menumpuk itu?" kata Ria.

"Ya, buang…!" kata kami serempak. Kelas menjadi sedikit ribut. Kali ini benar-benar tidak ada di antara kami yang mengantuk.

"Bagus…! Apakah kamu dapat merumuskan masalah dengan lebih jelas?"

"Menurut saya bukan harus dibagaimanakan sampah yang menumpuk itu, tetapi bagaimana cara menanggulangi tumpukan sampah," kata Denok dari tadi tampak serius mengikuti diskusi.

"Bagus…! kata Pak Kusoy sambil menulis di papan tulis. "Apakah selesai masalah ini, ada masalah lain yang perlu kalian bahas?"

"Ada pak…! Menurut saya yang paling penting adalah bagaimana seharusnya masyarakat memperlakukan sampah, kata Donto.

"Mengapa kamu merasa hal itu dianggap penting?

"Sebab bagaimanapun adanya tumpukan sampah itu, dikarenakan ulah hasil dari pekerjaan masyarakat. *Nah,* dengan demikian kita harus memberikan solusi, apa saja yang harus dilakukan masyarakat terhadap sampah yang mereka hasilkan itu. "

Cerita di atas merupakan penggalan dari contoh penerapan strategi pembelajaran yang bertumpu pada penyelesaian masalah atau strategi pembelajaran berbasis masalah (SPMB). Dalam penerapan strategi ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menetapkan topik masalah, walaupun sebenarnya guru sudah mempersiapkan apa yang harus dibahas. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis.

Dilihat dari aspek psikologis belajar SPMB berdasarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. Melalui proses ini sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh. Artinya, perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor melalui penghayatan secara internal akan problema yang dihadapi.

Dilihat dari aspek filosofis tentang fungsi sekolah sebagai arena atau wadah untuk mempersiapkan anak didik agar dapat hidup di masyarakat, maka SPBM merupakan strategi yang memungkinkan dan sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan pada kenyataannya setiap manusia akan selalu dihadapkan kepada masalah. Dari mulai masalah yang sederhana sampai kepada masalah keluarga, masalah sosial kemasyarakatan, masalah negara sampai kepada masalah dunia. SPBM inilah diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan setiap individu untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Dalam perspektif peningkatan dan perbaikan kualitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan, maka pemanfaatan strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan aktivitas siswa dalam belajar dan membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kita menyadari selama ini kemampuan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah kurang mendapat penekanan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, siswa lebih banyak dituntut untuk memiliki kemampuan menghafal dan memahami suatu konsep. Padahal dengan kemampuan tersebut siswa hanya berada pada tingkat terbawah dari keterampilan kognitifnya. Akibatnya, pada saat mereka dihadapkan pada permasalahan dalam kehidupan nyata sehari-hari, walaupun masalah itu dianggap sepele, mereka tidak terbiasa dan bahkan mungkin tidak dapat menyelesaikannya dengan baik. Tidak sedikit siswa yang dapat menyelesaikannya dengan mengonsumsi obat-obat terlarang atau bahkan bunuh diri hanya gara-gara ia tidak sanggup memecahkan masalah.

Munir (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dipercaya sebagai *vehicle* (kendaraan atau alat) untuk mengembangkan *higher order thinking skills*. Melalui proses pembelajaran berbasis masalah siswa dipersiapkan untuk mampu menjadi mandiri dalam berpikir dan mencari alternatif pemecahan masalah secara rasional, siswa mampu membangun pemahamannya tentang realita dan ilmu pengetahuan dengan merekonstruksi sendiri makna melalui pemahaman pribadinya.

Lebih jauh Munir (2008) mengemukakan bahwa dengan proses pembelajaran berbasis masalah siswa dirangsang untuk mampu menjadi:

a) *Eksplorer*, yaitu mencari penemuan terbaru.
b) *Inventor*, yaitu kemampuan mengembangkan ide/gagasan dan pengujian baru yang inovatif.
c) Desainer, yaitu kemampuan untuk mengkreasi rencana dan model terbaru berdasarkan hasil kajiannya.
d) Pengambil keputusan, yaitu kemampuan untuk mengambil keputusan secara cepat, tepat dan akurat dengan pilihan alternatif solusi terhadap permasalahan secara bijaksana.
e) Komunikator, yaitu mengembangkan metode dan teknik untuk bertukar pendapat dan berinteraksi dengan orang lain.

A. Beberapa Dukungan Teori tentang Pembelajaran Berbasis Masalah

Sebagai suatu pendekatan pembelajaran, maka pembelajaran berbasis masalah didasarkan oleh landasan yang kuat oleh berbagai ahli. Berbagai dukungan teoretik yang mendasari pembelajaran berbasis masalah tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. John Dewey

Pandangan Dewey tentang pendidikan melihat sekolah sebagai pencerminan masyarakat yang lebih besar dan kelas menjadi laboratorium untuk penyelidikan dan pengentasan masalah kehidupan nyata. Paedagogik Dewey mendorong agar guru melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan yang berorientasi masalah dan membantu mereka untuk menyelidiki berbagai masalah sosial dan intelektual penting. Dewey dan murid-muridnya menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah seharusnya memiliki maksud yang jelas (*purposeful*) dan tidak abstrak serta *problem centered*. Pemikiran Dewey tersebut sangat erat kaitannya dengan filosofi pembelajaran berbasis masalah yang menekankan pada hal-hal yang konkret untuk diabstraksikan oleh siswa menjadi suatu pengetahuan yang bermakna baginya. Keterlibatan langsung siswa dalam mengkaji berbagai informasi dan data yang konkret menjadikan pembelajaran menjadi *purposeful* bagi siswa.

2. Piaget, Vygotsky dan Konstruktivisme

Pembelajaran berbasis masalah meminjam pendapat Piaget bahwa apabila pelajar dilibatkan dalam proses mendapatkan informasi dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri, maka pembelajaran akan menjadi bermakna.

Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat bahwa: pembelajaran harus melibatkan penyodoran berbagai situasi di mana anak biasa bereksperimen dan/atau mengujicobakan berbagai hal untuk melihat apa yang terjadi, memanipulasi benda-benda; simbol-simbol, melontarkan pertanyaan dan mencari jawabannya sendiri, merekonsiliasikan apa yang ditemukannya pada suatu waktu dengan apa yang ditemukannya pada waktu yang lain; membandingkan temuannya dengan temuan anak-anak lain. Piaget memberikan pandangannya dalam perspektif kognitif konstruktivis tentang belajar, yang menekankan pada kebutuhan siswa untuk menginvestigasi lingkungannya dan mengonstruksikan pengetahuannya yang secara personal berarti. Pandangan ini turut memberikan dasar teoretik yang kuat tentang pentingnya pembelajaran berbasis masalah diterapkan di sekolah dan kelas.

Sementara Vygotsky yakin bahwa intelektual berkembang ketika individu menghadapi pengalaman baru dan membingungkan dan ketika mereka berusaha mengatasi deskripansi yang ditimbulkan oleh pengalaman-pengalaman ini. Dalam keadaan ini seorang individu berusaha menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya dan mencoba mengonstruksi menjadi pengetahuan dengan makna baru. Vygotsky menekankan pentingnya aspek sosial belajar, karena itu interaksi sosial dengan orang lain akan membantu percepatan pengkonstruksian pengetahuan dan ide-ide baru. Hal ini akan meningkatkan intelektual anak. Ini berarti bahwa interaksi sosial dalam belajar merupakan faktor yang turut mendukung pembentukan pengetahuan baru bagi individu. Interaksi sosial ini menjadi salah satu karakteristik dalam pembelajaran berbasis masalah. Menurut Vygotsky siswa memiliki dua tingkat perkembangan berbeda yaitu:

1. Tingkat perkembangan aktual, yang menentukan fungsi intelektual individu saat ini dan kemampuannya untuk mempelajari sendiri hal-hal tertentu.
2. Tingkat perkembangan potensial yaitu yang dapat difungsikan atau dicapai oleh individu dengan bantuan orang lain, misalnya guru, orang tua atau bahkan teman sebaya yang lebih cerdas, maju dan berkembang.

Di samping kedua tingkat tersebut oleh Vygotsky terdapat zona yang disebutnya dengan istilah ***Zone of Proximal Development***. Apabila siswa mendapat bantuan yang tepat oleh guru, orang tua/orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu darinya, maka siswa akan dapat lebih cepat maju ke daerah *zone of proximal development*.

Konsep dasar Vygotsky tentang pembelajaran sangat jelas dengan memberikan penekanan pada adanya interaksi sosial siswa dengan guru atau dengan orang lain yang dapat memberikan bantuan pembelajaran kepadanya seperti: orang dewasa di sekitarnya, orang tua dan bahkan interaksi dengan teman sebayanya yang lebih maju.

3. Bruner dan *Discovery Learning*

Jerome Brunner (Psikolog) merupakan tokoh reformis kurikulum dan memberikan dukungan yang kuat terhadap strategi *Discovery Learning*, yang memberikan tekanan pada pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui *personal discovery*.

Brunner berpendapat bahwa pada hakikatnya tujuan pembelajaran bukan hanya memperbesar dasar pengetahuan siswa, tetapi juga untuk menciptakan berbagai kemungkinan untuk *invention* (penciptaan) dan *discovery* (penemuan).

Pembelajaran berbasis masalah juga mendasarkan salah satu pemikirannya pada pendapat Brunner, khususnya ide tentang *Scaffolding*, yaitu suatu proses di mana siswa dibantu untuk mengatasi masalah tertentu yang berada di luar kapasitas perkembangannya dengan bantuan guru atau orang yang lebih mampu. Konsep *scaffolding* ini pada dasarnya mirip dengan konsep *zone of proximal development* yang dikembangkan oleh Vygotsky.

Brunner menganggap sangat penting peran dialog dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran, karena interaksi sosial baik di dalam kelas maupun di luar kelas akan memberikan perolehan bahasa dan cara-cara mengatasi masalah bagi siswa, tetapi dialog dan interaksi yang dimaksudkan di sini bukan hanya sekadar dialog lepas tanpa arah, tetapi dialog yang memerlukan bimbingan guru dan arahan dari orang yang lebih mampu.

Bersandar dari konsep Brunner ini, maka seorang guru yang akan menggunakan pendekatan berbasis masalah harus menekankan pada beberapa hal berikut ini dalam proses pembelajarannya.

Memberikan tekanan yang kuat untuk membangun keterlibatan aktif semua siswa dalam setiap langkah dan proses pembelajaran yang dilakukan.

1. Mendorong siswa untuk mengonstruksi pengetahuan oleh siswa sendiri tanpa dominasi oleh guru.
2. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk didalami dalam berbagai kegiatan penyelidikan hingga siswa sampai pada penemuan ide-ide dan mengonstruksinya menjadi bangunan teori, paling tidak sampai pada pemahamannya yang mendalam tentang teori.
3. Orientasi yang digunakan adalah induktif bukan orientasi deduktif.

DUMMY

B. Konsep Dasar dan Karakteristik SPBM

Sanjaya (2008) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat tiga ciri utama dari SPBM.

Pertama, SPBM merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi SPBM ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. SPBM tidak mengharapkan siswa hanya sekadar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui SPBM siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.

Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. SPBM menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.

Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu; sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Kunandar (2007:354) menyatakan bahwa: pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir dan keterampilan penyelesaian masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari mata pelajaran. Sedangkan Faizin dan Sulistio (2008) mengemukakan pengertian pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran terpusat melalui masalah-masalah yang relevan. (Faizin-Sulistio-blogspot.com/2008).

Hal tersebut juga senada dengan pendapat Zulharman (2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah merupakan pembelajaran yang bertolak dari problem yang ada dalam konteks nyata (Zulharman 79.wordpress.com/2008). NCTM (2000) menyatakan bahwa memecahkan masalah berarti menemukan cara atau jalan mencapai tujuan atau solusi yang tidak dengan mudah menjadi nyata. Sedangkan Poyla (Hudoyo, 1979) mendefinisikan pemecahan masalah adalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai tujuan yang tidak dengan segera dapat dicapai.

Poyla memberikan penjelasan yang spesifik tentang strategi pembelajaran berbasis masalah khusus untuk mata pelajaran matematika. Menurut Poyla strategi digunakan dalam pembelajaran matematika dan sangat penting dalam

menumbuhkan kemampuan matematis adalah strategi pembelajaran berbasis masalah. Menurut Poyla untuk mempermudah memahami dan menyelesaikan suatu masalah, terlebih dahulu masalah tersebut disusun menjadi masalah-masalah sederhana, lalu dianalisis (mencari semua kemungkinan langkah yang akan ditempuh), kemudian dilanjutkan dengan proses sintesis (memeriksa kebenaran setiap langkah yang dilakukan). Langkah Poyla tersebut dapat disederhanakan menjadi 4 (empat) langkah yaitu: 1) memahami masalah, 2) membuat rencana pemecahan, 3) melaksanakan rencana, dan 4) melihat kembali.

Pandangan tentang strategi pembelajaran berbasis masalah secara lebih operasional dikemukakan oleh Word (2002) dan Stepein (1993) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan.

Untuk mengimplementasikan SPBM, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan. Permasalahan tersebut bisa diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain misalnya dari peristiwa. Dilihat dari konteks perbaikan kualitas pendidikan, maka SPBM merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem yang terjadi di lingkungan sekitar, dari peristiwa dalam keluarga atau peristiwa kemasyarakatan.

Strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah dapat diterapkan apabila guru memiliki beberapa pemikiran/pertimbangan sebagai berikut:

1. Manakala guru menginginkan agar siswa tidak hanya sekadar dapat mengingat materi pelajaran, akan tetapi menguasai dan memahami secara penuh, permasalahan substansi bahan ajar yang akan dipelajari. Dengan demikian, siswa menjadi lebih kuat pemahamannya terhadap konsep yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Apabila guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa, yaitu kemampuan menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam situasi baru, mengenal adanya perbedaan antara fakta dan pendapat, serta mengembangkan kemampuan dalam membuat *judgment* secara objektif. Dengan kata lain, apabila guru menginginkan kemampuan siswa berpikir tingkat tinggi, maka penggunaan pembelajaran berbasis masalah pada setiap pembelajaran sangat tepat untuk digunakan.
3. Manakala guru menginginkan kemampuan siswa-siswa untuk memecahkan masalah serta membuat tantangan intelektual siswa. Pertimbangan

ini dimaksudkan apabila guru melihat selama ini siswa-siswanya tidak memiliki kemandirian dalam memecahkan setiap permasalahan melalui berbagai pendekatan, model dan strategi pembelajaran, maka pembelajaran berbasis masalah menjadi pilihan yang sangat tepat untuk digunakan.

4. Jika guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya. Tanggung jawab siswa dalam belajar sering terabaikan untuk ditumbuhkembangkan melalui proses pembelajaran, akibatnya rasa tanggung jawab siswa pada aktivitas lainnya pun juga menjadi tidak terbangun secara optimal. Apabila kondisi tersebut terjadi, dan guru ingin meningkatkannya melalui proses pembelajaran, maka pilihan strategi pembelajaran berbasis masalah sangat tepat untuk digunakan.
5. Jika guru ingin agar siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya (hubungan antara teori dengan kenyataan).

Richard I.Arends (2007), menyatakan bahwa para ahli pembelajaran berbasis masalah (Gordon, 2001; Karjcik, 2003; Slavin, Madden, Dolan & Wasik, 1994; Torp dan Sage, 1998) mendeskripsikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah ini memiliki fitur-fitur sebagai berikut:

1. Pertanyaan atau masalah perangsang. Pembelajaran harus disiapkan dengan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau masalah -masalah yang dapat menjadi perangsang bagi siswa untuk menemukan masalah lain dan/atau dapat berpikir untuk meneliti masalah yang ditemukannya berdasarkan ungkapan guru. Oleh sebab itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memunculkan masalah sebagai pancingan untuk siswa.
2. Fokus *interdisipliner*. Permasalahan yang dikemukakan sebaiknya permasalahan yang memerlukan dan menuntut siswa untuk berpikir tidak hanya terfokus pada satu disiplin ilmu saja, tetapi dapat didekati dari berbagai disiplin ilmu. Dengan demikian, siswa memiliki kemampuan untuk berpikir komprehensif dalam menghadapi masalah. Contoh: "masalah polusi udara", masalah ini dapat dijadikan masalah yang interdisipliner, dengan mengajak siswa untuk membahasnya dari berbagai sudut pandang yaitu: bagaimana dilihat dari sudut pandang biologi, ekonomi, sosiologi, manajemen pemerintahan, kebijakan publik, tata ruang, dan sebagainya.
3. Investigasi autentik

   Pembelajaran berbasis masalah ini menghendaki siswa melakukan investigasi/penyelidikan masalah-masalah autentik dan solusi riil terhadap masalah yang mereka ingin pecahkan. Dalam kegiatan ini maka langkah-

langkah ilmiah harus dilakukan siswa untuk memecahkan masalah; merumuskan masalah nyata, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya, menganalisis dan menyimpulkan. Pada tahap proses pemecahan masalah tidak menutup kemungkinan siswa diajak untuk melakukan eksperimen. Oleh sebab itulah pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang dapat membentuk siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena tidak hanya menerapkan satu cara pemecahan masalah tetapi dapat berbagai alternatif pemecahan masalah dilakukan secara utuh dan komprehensif.

4. Produksi Artefak dan Exhibit

   Produk pembelajaran berbasis masalah yang perlu ditumbuhkembangkan kepada siswa adalah dalam bentuk terdokumentasikan itu dapat dalam bentuk debat bohong-bohongan, laporan, model fisik, video, program komputer, dan lain sebagainya. Dengan produk tersebut siswa akan dapat menjelaskan kepada orang lain hasil keputusan yang mereka peroleh dari kegiatan pemecahan masalah.

5. Kolaborasi.

   Pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa bekerja bersama-sama temannya baik secara kelompok besar maupun kelompok kecil. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran ini dituntut membangun kemauan siswa untuk dapat bekerja sama dalam kelompok untuk membahas permasalahan yang diajukan atau masalah yang ditemukannya sendiri.

Dengan cara seperti ini, paling tidak apabila pembelajaran berbasis masalah dilakukan secara benar sesuai dengan prinsip dan karakteristik pembelajaran, maka ada beberapa dampak tidak langsung yang dapat diperoleh siswa setelah pembelajaran berbasis masalah diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu:

1. Keterampilan melakukan penelitian/penyelidikan sebagai dasar pemecahan masalah secara ilmiah. Keterampilan ini pada gilirannya akan menjadi kebiasaan yang baik di masa yang akan datang dalam kehidupannya sehari-hari.
2. Perilaku dan keterampilan sosial. Hal ini dapat dicapai karena pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa untuk melakukan diskusi dan pembahasan secara bersama-sama dengan teman-temannya.
3. Keterampilan belajar mandiri. Keterampilan ini diperoleh sebagai dampak dari kemandirian mereka dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dikemukakan kepadanya.

C. Hakikat Masalah dalam SPBM

Antara Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada jenis masalah serta tujuan yang ingin dicapai. Masalah dalam SPI adalah masalah yang bersifat tertutup. Artinya, jawaban dari masalah itu sudah pasti, oleh sebab itu jawaban dari masalah yang dikaji itu sebenarnya guru sudah mengetahui dan memahaminya, namun guru tidak secara langsung menyampaikannya kepada siswa. Dalam SPI, tugas guru pada dasarnya menggiring siswa melalui proses tanya jawab pada jawaban yang sebenarnya sudah pasti. Tujuan yang ingin dicapai oleh SPI adalah menumbuhkan keyakinan dalam diri siswa tentang jawaban dari suatu masalah.

Berbeda dengan SPI, masalah dalam SPBM adalah masalah yang bersifat terbuka. Artinya jawaban dari masalah tersebut belum pasti. Setiap siswa, bahkan guru, dapat mengembangkan kemungkinan jawaban. Dengan demikian, SPBM memberikan kesempatan pada siswa untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Tujuan yang ingin dicapai oleh SPBM adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.

Hakikat masalah dalam SPBM adalah gap atau kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diharapkan. Kesenjangan tersebut bisa dirasakan dari adanya keresahan, keluhan, kerisauan, atau kecemasan. Oleh karena itu, maka materi pelajaran atau topik tidak terbatas pada materi pelajaran yang bersumber dari buku saja, akan tetapi juga dapat bersumber dari peristiwa-peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Di bawah ini diberikan kriteria pemilihan bahan pelajaran dalam SPBM:

1. Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik (*conflict issu*e) yang bisa bersumber dari berita; rekaman video, dan yang lainnya. Pada saat ini banyak sekali media masa menyiarkan berbagai isu yang menumbuhkan kompleks nilai, budaya dan tata aturan.
2. Bahan yang dipilih adalah bahan yang bersifat *familiar* dengan siswa, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya dengan baik. Isu-isu yang familiar dengan siswa seperti banjir di musim hujan, kemiskinan dan anak pengangguran, gizi buruk, kehidupan bernegara (pemilu) dan lain-lain merupakan bahan ajar yang baik untuk dikaji siswa dengan pembelajaran berbasis masalah.
3. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak (universal), sehingga terasa manfaatnya. Misalnya masalah banjir dan penanggulangannya, masalah kesehatan

(demam berdarah) dan sebagainya akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi siswa dan kehidupannya di lingkungan rumah dan masyarakat.

4. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
5. Bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga setiap siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.

Sementara Richard I. Arends (2007) menyatakan bahwa dalam merancang situasi bermasalah sebagai dasar dalam pelaksanaan strategi pembelajaran berbasis masalah harus memenuhi 4 (empat) kriteria sebagai berikut:

1. Situasi tersebut harus autentik, artinya masalah yang diungkapkan dan ditemukan bersama harus dapat dikaitkan dengan pengalaman riil siswa dan bukan disiplin akademis tertentu. Misalnya Bagaimana mengatasi masalah longsor atau banjir di daerah X, masalah ini lebih bersifat kondisi riil yang dapat dilihat dan didengar siswa.
2. Masalah tersebut mestinya tidak jelas, sehingga menciptakan misteri atau teka-teki. Dengan demikian, masalah yang akan dikaji oleh siswa tidak akan hanya melahirkan jawaban ya atau tidak, benar atau salah, tetapi masalah akan dipecahkan dengan berbagai alternatif multi dimensi. Hal inilah yang akan memperluas wawasan dan tingkat berpikir siswa yang tinggi.
3. Masalah itu harusnya bermakna bagi siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa (intelektual dan kematangan mental anak). Masalah Prostitusi misalnya tidak terlalu cocok untuk diberikan sebagai permasalahan yang dibahas pada tingkat anak usia sekolah dasar.
4. Masalah yang diberikan sebaiknya cukup luas sehingga memberikan kesempatan kepada guru untuk memenuhi tujuan instruksionalnya, tetapi tetap dalam batas-batas fisible bagi pengajaran dilihat dari aspek waktu, ruang dan ketersediaan sarana dan prasarana serta sumber daya.

Untuk mendorong kajian siswa secara mendalam, guru di SD harus sering membimbing siswa dengan berbagai pertanyaan kepada siswa **"mengapa"** dan **"bagaimana jika",** setiap siswa mengajukan alternatif jawaban sebaiknya guru mendorong siswa untuk melanjutkan pembahasannya dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dengan demikian, kemampuan dan kemauan berpikir siswa akan terus ditumbuhkembangkan secara optimal.

D. Tahapan-tahapan SPBM

Banyak ahli yang menjelaskan bentuk penerapan SPBM. Sanjaya (2008) yang mengutip pendapat John Dewey seorang ahli pendidikan berkebangsaan

Amerika menjelaskan enam langkah SPBM yang kemudian dia namakan metode pemecahan masalah *(problem solving)*, yaitu:

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
2. Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan untuk pemecahan masalah.
4. Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai dengan rumusan.

David Johnson & Johnson mengemukakan ada lima langkah SPBM melalui kegiatan kelompok.

1. Mendefinisikan masalah, yaitu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung isu konflik, hingga siswa menjadi jelas masalah apa yang akan dikaji.
2. Dalam kegiatan ini guru bisa meminta pendapat dan penjelasan siswa tentang isu-isu hangat yang menarik untuk dipecahkan.
3. Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebab-sebab terjadinya masalah, serta menganalisis berbagai faktor, baik faktor yang bisa menghambat maupun faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah. Kegiatan ini bisa dilakukan dalam diskusi kelompok kecil, hingga pada akhirnya siswa dapat mengurutkan tindakan-tindakan prioritas yang dapat dilakukan sesuai dengan jenis penghambat yang diperkirakan.
4. Merumuskan alternatif strategi, yaitu menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas. Pada tahapan ini setiap siswa didorong untuk berpikir mengemukakan pendapat dan argumentasi tentang kemungkinan setiap tindakan yang dapat dilakukan.
5. Menentukan dan menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dapat dilakukan.
6. Melakukan evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil. Evaluasi proses adalah evaluasi terhadap seluruh kegiatan; sedangkan evaluasi hasil adalah evaluasi terhadap akibat dari penerapan strategi yang diterapkan.

DUMMY

Sesuai dengan tujuan SPBM adalah untuk menumbuhkan sikap ilmiah, dari beberapa bentuk SPBM yang dikemukakan para ahli maka secara umum SPBM bisa dilakukan dengan langkah-langkah:

1. Menyadari masalah

Implementasi SPBM harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dipecahkan. Pada tahapan ini guru membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan *gap* yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh siswa pada tahapan ini adalah siswa dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada. Mungkin pada tahap ini siswa dapat menemukan kesenjangan lebih dari satu, akan tetapi guru dapat mendorong siswa agar menentukan satu dari dua kesenjangan yang pantas untuk dikaji baik melalui kelompok besar atau kelompok kecil atau bahkan individual.

2. Merumuskan masalah

Bahan pelajaran dalam bentuk topik yang dapat dicari dari kesenjangan, selanjutnya difokuskan pada masalah apa yang pantas untuk dikaji. Rumusan masalah sangat penting, sebab selanjutnya akan berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data apa yang harus dikumpulkan untuk menyelesaikannya. Kemampuan yang diharapkan dari siswa dalam langkah ini adalah siswa dapat menentukan prioritas masalah. Siswa dapat memanfaatkan pengetahuannya untuk mengkaji, memerinci, dan menganalisis masalah sehingga pada akhirnya muncul rumusan masalah yang jelas, spesifik, dan dapat dipecahkan.

3. Merumuskan Hipotesis

Sebagai proses berpikir ilmiah yang merupakan perpaduan dari berpikir deduktif dan induktif, maka merumuskan hipotesis merupakan langkah penting yang tidak boleh ditinggalkan. Kemampuan yang diharapkan dari siswa dalam tahapan ini adalah siswa dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan. Melalui analisis sebab akibat inilah pada akhirnya siswa diharapkan dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah. Dengan demikian, upaya yang dapat dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan data yang sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

4. Mengumpulkan Data

Sebagai proses berpikir empiris, keberadaan data dalam proses berpikir ilmiah merupakan hal yang sangat penting. Sebab, menentukan cara

penyelesaian masalah sesuai dengan hipotesis yang diajukan harus sesuai dengan data yang ada proses berpikir ilmiah bukan proses berimajinasi akan tetapi proses yang didasarkan pada pengalaman. Oleh karena itu, dalam tahapan ini siswa didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan siswa untuk mengumpulkan dan memilah data, kemudian memetakan dan menyajikannya dalam berbagai tampilan sehingga mudah dipahami.

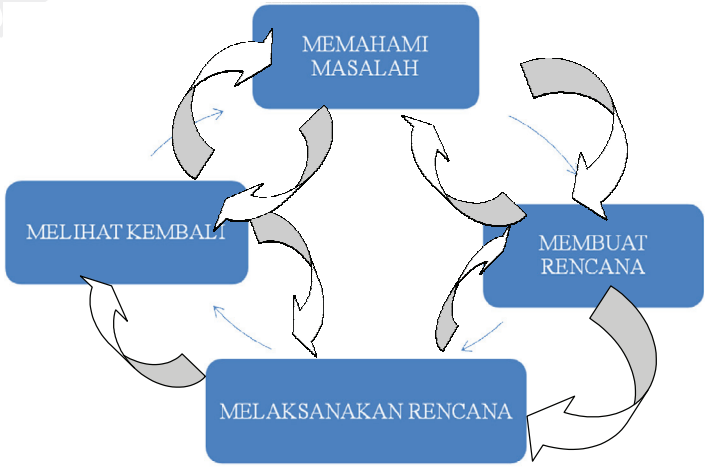
5. Menguji Hipotesis

Berdasarkan data yang dikumpulkan, akhirnya siswa menentukan hipotesis mana yang diterima dan mana yang ditolak. Kemampuan yang diharapkan dari siswa dalam tahapan ini adalah kecakapan menelaah data dan sekaligus membahasnya untuk melihat hubungannya dengan masalah yang dikaji. Di samping itu, diharapkan siswa dapat mengambil keputusan dan kesimpulan.

6. Menentukan Pilihan Penyelesaian

Menentukan pilihan penyelesaian merupakan akhir dari proses SPBM. Kemampuan yang diharapkan dari tahapan ini adalah kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang akan terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya, termasuk memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada setiap pilihan.

Poyla secara sederhana mengelompokkan langkah pemecahan masalah menjadi 4 (empat) langkah, yaitu: 1) memahami masalah, 2) membuat rencana pemecahan, 3) melaksanakan rencana, dan 4) melihat kembali. Dalam bentuk siklus pola pemecahan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Ada beberapa model pembelajaran pemecahan masalah yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan matematika, tetapi dalam pembahasan ini tidak dikemukakan semua model tersebut.

Sebagai acuan untuk memberikan arah pelaksanaan inovasi pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan salah satu model pemecahan masalah yang berbasis pada teori "*guide discovery*" sebagaimana dikemukakan di bawah ini.

Aktivitas pemecahan masalah merupakan variasi dari pengalaman "*Guide Discovery*" kadang-kadang masalah itu muncul secara alamiah. Masalah terbaik bagi anak adalah berpikir tentang keterlibatannya dengan berbagai cara, dengan menggabungkan berbagai informasi secara benar, dan memiliki lebih dari satu upaya jalan keluarnya. Tahapan-tahapan dalam menggunakan strategi pembelajaran pemecahan masalah sebagai berikut:

1. Menyadari adanya masalah dengan mengidentifikasi. Pada tahapan ini baik guru maupun siswa harus menyadari adanya masalah yang akan dipecahkan. Kesadaran adanya masalah berarti juga kemampuan mengenali masalah yang dihadapi secara mendalam dan tepat. Kesalahan terhadap pengenalan masalah akan berakibat alternatif pemecahan masalah menjadi salah atau kurang tepat. Oleh sebab itu, guru harus menjelaskan apa masalah yang akan dipecahkan oleh siswa.
2. Mengumpulkan informasi. Pada tahap ini siswa dimintakan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang terkait dengan masalah yang akan dipecahkan. Data dikumpulkan dari berbagai sumber. Pada tahap ini meskipun siswa yang tampak sangat aktif, tetapi peranan guru sebagai pembimbing dan pendamping siswa dalam pengumpulan data dan informasi sangat penting, urgen dan menentukan keberhasilan implementasi strategi pembelajaran tipe *problem solving* ini.
3. Merancang solusi. Pada tahap ini siswa ditugaskan untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah berhasil dikumpulkan, mengedit data dan menggunakan data yang memenuhi syarat untuk dijadikan dasar pemecahan masalah. Dengan demikian, pada tahap ini siswa sudah menemukan rancangan pemecahan masalah yang dihadapi atau solusi nyata.
4. Menguji coba solusi. Apabila solusi telah ditemukan, siswa diminta untuk menguji kembali solusi yang ada, baik secara akademik (melalui diskusi ulang yang intensif dalam kelompoknya) maupun dalam praktik nyata di lapangan. Keterlibatan guru memberikan motivasi dan dukungan pada tahap ini sangat penting.
5. Mengambil kesimpulan. Setelah solusi diujicobakan kembali siswa diminta untuk menyimpulkan apa yang mereka temukan.

6. Menyampaikan hasil. Pengkomunikasian hasil merupakan langkah akhir dari implementasi pembelajaran berbasis masalah. Pengkomunikasian ini sangat penting untuk memberikan informasi kepada kelompok lainnya dan kepada guru dalam rangka verifikasi hasil yang diperoleh. Dengan demikian, dapat diketahui apakah kesimpulan yang diambil sudah tepat secara teoretik atau belum. Kegiatan ini juga memberikan latihan kepada siswa untuk berkomunikasi ilmiah dalam proses pembelajaran.

Contoh penerapan strategi ini pada anak sebagai berikut:

1. Anak diberikan beberapa benda yang sudah ada nomornya 1-10.
2. Anak diminta untuk mengurutkan benda 1-5 berdasarkan urutan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan dan tebal-tipis.
3. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan.
4. Anak dapat mengambil kesimpulan mengenai urutan yang sebenarnya.
5. Anak dapat menceritakan hasilnya kepada guru dan teman-teman yang lain.

Richard I. Arend (2008) mengemukakan langka-langkah melaksanakan pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut;

Fase	Kegiatan	Perilaku Guru
1	Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa	1. Guru membahas tujuan pelajaran 2. Guru mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pemecahan masalah
2	Mengorganisir siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
3	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi
4	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artifak dan exhibit yang tepat seperti: laporan, rekaman video dan model-model Guru membantu siswa untuk menyampaikan/ mempresentasikannya kepada orang lain.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

DUMMY

Beberapa catatan khusus untuk setiap langkah tersebut di atas yang perlu mendapat perhatian dalam implementasi pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Pada saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran, ada beberapa hal penting yang harus disadari oleh seorang guru bahwa:
   a. Tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran berbasis masalah bukanlah untuk mempelajari sejumlah informasi baru tetapi menginvestigasi berbagai permasalahan penting untuk membangun/membuat siswa menjadi mandiri. Artinya siswa pun harus sudah jelas memahami apa yang mereka pelajari tagihannya bukanlah menghafal materi yang baru dikaji, tetapi solusi dari permasalahan yang dikaji.
   b. Pertanyaan atau permasalahan yang akan diinvestigasi, bukan masalah yang hanya memerlukan jawaban "YA atau TIDAK", tetapi permasalahan yang memerlukan jawaban dengan kemampuan berpikir yang lebih kompleks, jadi permasalahan yang diajukan harus memiliki jawaban yang memungkinkan bervariasinya alternatif dari berbagai perspektif multi disipliner. Guru perlu menyodorkan permasalahan dengan cermat dan jelas prosedurnya untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif.
2. Mengorganisir siswa untuk meneliti

   Dalam mengorganisir siswa baik dalam kelompok kecil maupun mandiri perlu diperhatikan dan diberikan orientasi yang jelas kepada siswa tentang permasalahan yang akan dibahas, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan video pendek, berita di Koran dan sebagainya. Misalnya: ada rekaman tentang banjir (rekaman pendek) yang memperlihatkan kepada siswa berbagai situasi seperti hancurnya jalan dan jembatan, matinya pertokoan, kurangnya bahan pangan untuk siswa, banyaknya penyakit yang diderita masyarakat korban banjir. Dengan demikian, siswa akan memiliki gambaran untuk lebih mendalami penyelidikan tentang masalah yang autentik dari berbagai sudut pandang.
3. Pengumpulan data investigasi

   Pada fase kegiatan ini guru harus benar-benar mendorong siswa untuk aktif dalam mengumpulkan data dan informasi yang sebanyak-banyaknya tentang permasalahan yang sedang dibahas. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa informasi yang dikumpulkan tidak hanya sekadar membaca dan mengkaji referensi dari buku-buku bahan ajar, tetapi akan lebih baik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber baik sumber utama di lingkungan maupun sumber lainnya. Dengan kecukupan informasi tersebut siswa dibimbing untuk merekonstruksi pengetahuan yang ada berdasarkan data dan informasi yang mereka dapatkan. Hal ini penting untuk melatih siswa berpikir tingkat tinggi dalam pemecahan masalah.

Rangkuman

Setelah kita mempelajari bahan kajian tentang konsep dasar, landasan teori dan empiris tentang pembelajaran berbasis masalah serta hakikat dan tahapan pembelajaran berbasis masalah, mari kita hayati kesimpulan berikut ini untuk lebih memantapkan penguasaan kita terhadap bahan kajian.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dipercaya sebagai *vehicle* (kendaraan atau alat) untuk mengembangkan *higher order thinking skills*. Melalui proses pembelajaran berbasis masalah siswa dipersiapkan untuk mampu menjadi mandiri dalam berpikir dan mencari alternatif pemecahan masalah secara rasional, siswa mampu membangun pemahamannya tentang realita dan ilmu pengetahuan dengan merekonstruksi sendiri makna melalui pemahaman pribadinya.

Terdapat tiga ciri utama dari SPBM. *Pertama*, SPBM merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran. *Kedua*, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. *Ketiga*, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah.

Beberapa kriteria pemilihan bahan pelajaran dalam SPBM.

1. Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik.
2. Bahan yang dipilih adalah bahan yang bersifat *familiar* dengan siswa, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya dengan baik.
3 Bahan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak (*universal*), sehingga terasa manfaatnya.
4. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
5. Bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga setiap siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.

Masalah harus memenuhi empat kriteria sebagai berikut: (1) Situasi tersebut harus autentik; (2) Masalah tersebut mestinya tidak jelas; (3) Masalah itu harusnya bermakna bagi siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa; (4) Masalah yang diberikan sebaiknya cukup luas sehingga memberikan kesempatan kepada guru untuk memenuhi tujuan instruksionalnya, tetapi tetap dalam batas-batas fisible bagi pengajaran dilihat dari aspek waktu, ruang dan ketersediaan sarana dan prasarana serta sumber daya

Ada enam langkah SPBM yaitu: (1) merumuskan masalah, (2) menganalisis m asalah, (3) merumuskan hipotesis, (4) mengumpulkan data, (5) pengujian Hipotesis, dan (6) merumuskan rekomendasi pemecahan masalah.

Tahapan-tahapan dalam menggunakan strategi pembelajaran pemecahan masalah sebagai berikut: (1) Menyadari adanya masalah dengan mengidentifikasi. (2) Mengumpulkan informasi. (3) Merancang solusi. (4) Menguji coba solusi. (5) Mengambil kesimpulan. (6) Menyampaikan hasil.

Latihan 1

1. Jelaskan apa yang dimaksud pembelajaran berbasis masalah dan sebutkan karakteristiknya!
2. Jelaskan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melaksanakan pembelajaran berbasis masalah!

Tes Formatif 1

1. Jelaskan dengan bahasa anda sendiri tentang:
   a. Pengertian pembelajaran berbasis masalah
   b. Karakteristik pembelajaran berbasis masalah
   c. Tujuan pembelajaran berbasis masalah
2. Sebutkan langkah -langkah di dalam melaksanakan pembelajaran berbasis masalah

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DRMY

Sub Unit 2
Implementasi dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Masalah

A. Penataan Lingkungan Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Masalah

Lingkungan belajar merupakan salah satu komponen yang harus mendapat perhatian guru dalam pembelajaran berbasis masalah, agar pembelajaran berlangsung lancar tanpa adanya gangguan. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penataan lingkungan belajar sebagai berikut:

1. Menangani situasi multi tugas

   Pada kelas yang gurunya menggunakan pembelajaran berbasis masalah banyak tugas yang harus diselesaikan oleh siswa yang terjadi secara simultan. Untuk membuat pekerjaan kelas yang multi tugas ini bekerja secara efektif, maka guru sebaiknya memberikan bimbingan kepada siswa untuk:

   a. Bekerja secara mandiri dan bekerja bersama-sama. Artinya siswa dibimbing untuk berbagi tugas yang kemudian mereka berkumpul lagi menyelesaikan dan mensinkronisasikan secara bersama-sama. Misalnya untuk menemukan pemecahan masalah secara teoretis siswa dibagi beberapa sub kelompok dan diarahkan untuk membagi tugas mengkaji sub-sub tema, kemudian mereka berkumpul lagi setelah masing-masing sub kelompok selesai melaksanakan tugasnya.

   b. Guru hendaknya mengembangkan cuing sistem untuk memperingatkan siswa dan membantu mereka menjalani transisi dari satu tipe tugas ke tipe tugas belajar lainnya. Untuk itu diperlukan aturan yang jelas kapan mereka berdiskusi kelompok; lengkap, kapan mereka diskusi kelompok kecil (sub kelompok) kapan mereka menyajikan hasil kerjanya dan kapan mereka mendengarkan sajian kelompok lainnya. Aturan yang jelas ini memberikan time limit kepada siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya baik individu maupun kelompok.

   c. Guru membuat *chart* dan jadwal yang tentang tugas-tugas yang harus dijadwalkan dan tenggang waktu penyelesaiannya masing-masing tugas tersebut.

   d. Guru memantau kemajuan masing-masing siswa atau kelompok siswa selama multi tugas.

DRAFT

2. Menyesuaikan dengan tingkat penyelesaian yang berbeda

   Salah satu masalah rutin yang dihadapi oleh guru-guru di berbagai tingkatan sekolah mulai dari tingkat terendah sampai pada perguruan tinggi pun juga terjadi adalah tingkat penyelesaian tugas yang berbeda. Ada sekelompok siswa dapat menyelesaikan tugas dalam waktu yang singkat lebih cepat dari waktu yang ditetapkan, ada yang menyelesaikan tugas tepat waktu, tetapi ada juga bahkan mungkin tidak sedikit siswa yang baru dapat menyelesaikan tugas yang diberikan melebihi waktu yang ditetapkan.

   Untuk mengelola kondisi penyelesaian tugas seperti tersebut di atas, diperlukan kemampuan guru untuk mensiasati dengan beberapa kegiatan berikut ini:

   a. Buat aturan waktu yang tegas, prosedur tugas dan *downtime activities*.
   b. Untuk siswa yang menyelesaikan tugas lebih awal dan memiliki sisa waktu akan lebih baik kalau diberikan bahan bacaan yang menarik untuk dibaca yang fungsinya sebagai pengayaan bahan ajar. Atau dapat juga diberikan bahan-bahan permainan edukatif.
   c. Memberikan tugas pengayaan kepada siswa yang lebih maju dengan memberikan masalah yang menantang untuk diujicobakan di laboratorium, dengan demikian siswa akan lebih terasah kemampuan intelektualnya.
   d. Guru mendorong siswa yang lebih maju untuk membantu temannya yang belum selesai (tutor sebaya).

   Memang sering terdapat masalah dalam menugaskan siswa yang selesai lebih dulu dari siswa lainnya, agar mereka tidak mengganggu teman-teman yang lain dalam mengerjakan tugas dan multi tugas. Oleh karena itu, ada guru yang memberikan waktu penyelesaian tugas kepada siswa yang terlambat untuk dikerjakan di luar sekolah, tetapi hal ini tampaknya agak sulit kalau siswa memiliki tempat tinggal yang berjauhan dan biasanya berkumpul kembali untuk belajar menjadi problem tersendiri.

3. Memantau dan mengelola pekerjaan siswa

   Seperti diketahui pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang syarat dengan tugas-tugas (multi tugas) dan harus diselesaikan siswa secara simultan, konsekuensinya maka pemantauan dan pengelolaan pekerjaan siswa menjadi suatu yang sangat krusial dalam strategi pembelajaran ini. Ada tiga hal pokok yang perlu dilakukan guru untuk menjamin pembelajaran berbasis masalah menjadi akuntabel, yaitu:

a. Persyaratan tugas untuk semua siswa harus dijelaskan secara tegas dan jelas serta rinci.

b. Pekerjaan siswa harus dipantau dan umpan balik harus diberikan pada pekerjaan siswa yang sedang berjalan. Umpan balik segera menjadi sangat penting dalam pembelajaran berbasis masalah yang syarat tugas ini, padahal kegiatan seperti ini sangat sering terabaikan oleh para guru. Banyak guru yang baru dapat memberikan umpan balik kepada siswa tentang tugas yang dikerjakannya setelah berminggu-minggu atau bahkan berbulan-bulan. Apabila hal ini terjadi maka pembelajaran berbasis masalah menjadi tidak bermakna, dan aktivitas siswa menjadi tidak optimal.

c. Catatan perkembangan siswa harus dibuat. Perkembangan siswa dari hari ke hari dalam pembelajaran berbasis masalah harus dicatat dalam rekaman yang rapi, sehingga dapat menjadi dasar bagi guru untuk proses pembinaan.

4. Mengatur gerakan dan perilaku di luar kelas

   Apabila guru menugaskan siswa menyelesaikan tugasnya untuk memecahkan permasalahan di laboratorium, maka guru sudah seharusnya memastikan bahwa siswanya memahami secara jelas apa dan bagaimana bekerja di laboratorium, atau di perpustakaan, maka pastikan siswa mengerti bagaimana mencari bahan bacaan secara cepat dan tepat, bagaimana mengelola bahan bacaan, membuat catatan kecil yang mudah dan cepat dalam penggunaannya. Hal tersebut diperlukan agar siswa bekerja secara efektif dan efisien. Demikian pula kalau siswa harus mengerjakan tugas di masyarakat, maka sebelum melakukan investigasi, siswa sudah seharusnya diyakini bahwa mereka mengerti bagaimana etika kalau harus berhadapan dengan masyarakat umum, etika terhadap pejabat instansi pemerintah atau perusahaan dan lain-lain.

B. Asesmen dan Evaluasi dalam Pembelajaran Berbasis Masalah

Pada dasarnya sistem evaluasi pada pembelajaran dengan menggunakan strategi lainnya dapat diterapkan pada pembelajaran berbasis masalah, yang harus disadari adalah bahwa evaluasi yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, artinya evaluasi harus dapat mengukur apa yang menjadi indikator keberhasilan belajar. Asesmen untuk pembelajaran berbasis masalah tidak mungkin hanya dengan menggunakan tes-tes kertas dan pensil semata. Prosedur asesmen performansi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah. Hasil kerja siswa sangat cocok diases dengan asesmen performansi yang menggunakan ***rubric scoring*** atau ***cheklist*** dan ***rating scale.***

Pengukuran Pemahaman

Pembelajaran berbasis masalah menjangkau ke luar pengembangan pengetahuan faktual tentang sebuah topik, yakni pengembangan pemahaman yang agak *sophisticated* tentang berbagai masalah dan dunia di sekitar siswa. Untuk mengukur pemahaman siswa tentang suatu topik dapat dibuat tes yang agak terbuka jawabannya, kepada siswa dalam bentuk karangan *essay*.

Menggunakan *Checklist* dan *Rating Scales*

Checklist dan *rating scale* yang mengacu pada *criterion* adalah dua alat yang sering digunakan di bidang tersebut, *rating scale* dibuat dengan membandingkan apa yang dapat dicapai siswa dengan standar yang seharusnya dicapai.

Mengases Peran dan Situasi Orang Dewasa

Pembelajaran berbasis masalah berusaha melibatkan siswa dalam situasi yang membantu mereka untuk belajar tentang peran orang dewasa dan melaksanakan tugas yang terkait dengan peran itu. Situasi orang dewasa dapat dipelajari dan cara mengasesnya kebanyakan situasi ini dengan menggunakan tes performansi, *checklist* dan rating *scales*.

Mengases Potensi Belajar

Tes performansi kebanyakan hanya mengukur pengetahuan dan keterampilan pada titik waktu tertentu, tetapi belum mengases potensi belajar atau kesiapan belajar siswa. Untuk itu tes kesiapan untuk membaca dan bidang perkembangan bahasa lainnya dapat digunakan, dan alat tes tersebut sudah banyak tersedia dan telah memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tidak diragukan lagi.

C. Keunggulan dan Kelemahan SPBM

Sebagai suatu strategi pembelajaran maka strategi pembelajaran berbasis masalah di samping memiliki keunggulan dan ciri khusus, tetapi juga dalam implementasinya sering dihadapkan pada permasalahan dalam pembelajaran. Berikut ini dikemukakan beberapa keunggulan dan kelemahan pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

1. Keunggulan

   Sebagai suatu strategi pembelajaran, Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki beberapa keunggulan kalau diterapkan sebagai salah satu strategi pembelajaran di kelas. Beberapa keunggulan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran. Karena siswa langsung dihadapkan kepada permasalahan dan realita kehidupan nyata, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna ini akan memberikan kemudahan dan percepatan bagi siswa dalam memahami konsep dan prinsip yang dipelajari secara utuh.

b. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa. Karena sifat pembelajarannya lebih memberikan tayangan, hal ini akan meningkatkan motivasi keingintahuan siswa terhadap sesuatu, apabila hal ini dapat tercipta maka pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena didasari oleh motivasi belajar yang tinggi.

c. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. Tingkat keaktifan siswa dalam belajar akan semakin tinggi, baik secara fisik (mengalami langsung dalam realita permasalahan kehidupan), maupun secara psikis dan emosi.

d. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.

e. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

f. Melalui pemecahan masalah (*problem solving*) bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekadar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.

g. Pemecahan masalah (*problem solving*) dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.

h. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan.

i. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

j. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

k. Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat membentuk siswa untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang dibarengi dengan kemampuan inovatif dan sikap kreatif akan tumbuh dan berkembang.

l. Dengan strategi pembelajaran berbasis masalah, kemandirian siswa dalam belajar akan mudah terbentuk, yang pada akhirnya akan menjadi kebiasaan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemuinya dalam aktivitas kehidupan nyata sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.

2. Kelemahan

Di samping keunggulan, Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan dan pelaksanaannya, karena sering pembelajaran berbasis masalah tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas, tetapi juga dilaksanakan di luar kelas.

c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Rangkuman

Setelah kita mempelajari tentang langkah/implementasi pembelajaran berbasis masalah, penataan lingkungan dan asesmen dalam pembelajaran berbasis masalah, berikut ini kita coba untuk merumuskan kesimpulan sebagai berikut:

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penataan lingkungan belajar sebagai berikut: (1) Menangani situasi multi tugas. (2) Menyesuaikan dengan tingkat penyelesaian yang berbeda. (3) Memantau dan mengelola pekerjaan siswa. (4) Mengatur gerakan dan perilaku di luar kelas.

Prosedur asesmen performansi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah. Hasil kerja siswa sangat cocok diases dengan

asesmen performansi yang menggunakan ***rubric scoring*** atau ***cheklist*** dan ***rating scale.*** Beberapa hal pokok yang perlu diasesmen adalah: 1) Pengukuran pemahaman. Untuk mengukur pemahaman siswa tentang suatu topik dapat dibuat tes yang agak terbuka jawabannya kepada siswa dalam bentuk karangan esei. 2) Menggunakan *Checklist* dan rating *Scales* 3) Mengases Peran dan Situasi Orang Dewasa. Situasi orang dewasa dapat dipelajari dan cara mengasesnya kebanyakan situasi ini dengan menggunakan tes performansi, *checklist* dan *rating scales*. 4) Mengases Potensi Belajar.

Latihan 2

Diskusikan secara berkelompok untuk merancang suatu rencana pembelajaran berbasis masalah.

Tes Formatif 2

Berikan contoh pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah:

1. Tentukan materi/pokok bahasan tertentu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Buat skenario pembelajaran berbasis masalah

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya,

apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach, 7th edition*. New York: McGraw Hill, Inc.

Faizin dan Sulistio. 2008. Faizin-Sulistio-Blogspot.com/2008.

Johnson L.V. & Johnson, A.B. 1970. *Classroom Management*. London: MacMillan.

Kunandar. 2009. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Munir. 2008. *Prinsip Dasar Pembelajaran Aktif*. Bandung: UPI dan CV Alfabeta.

Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Putra Grafika.

Stephen K, Jesse A.R. 1995. *The New Sourcebook For Teaching Reasoning and problem solving in Elementary School*. Boston: Allyn and Bacon.

Zulharman. 2008. *Zulharman79.wordpress.com/2008*.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Sub Unit 1

1. Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir dan keterampilan penyelesaian masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari mata pelajaran. Melalui proses pembelajaran berbasis masalah siswa dipersiapkan untuk mampu menjadi mandiri dalam berpikir dan mencari alternatif pemecahan masalah secara rasional, siswa mampu membangun pemahamannya tentang realita dan ilmu pengetahuan dengan merekonstruksi sendiri makna melalui pemahaman pribadinya.

   Karakteristik pembelajaran berbasis masalah:

   a. Pertanyaan/masalah yang dapat menjadi perangsang bagi siswa untuk lebih kreatif.

   b. Fokus interdisipliner. Fokus berpikir tidak hanya pada satu disiplin ilmu saja, tetapi berbagai disiplin ilmu.

c. Investigasi Autentik. Siswa melaksanakan penyelidikan masalah-masalah autentik dan memecahkan secara riil.

d. Produksi Artefak dan Exhibit. Kegiatan PBM harus terdokumentasi.

e. Kolaborasi. Mampu bekerja sama dalam kelompok baik besar maupun kelompok kecil.

Tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir siswa agar mampu berpikir secara kritis dan rasional.

2. Langkah-langkah di dalam melaksanakan pembelajaran berbasis masalah:

a. Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.

b. Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.

c. Merumuskan hipotesis , yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan untuk pemecahan masalah.

d. Mengumpulkan data , yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.

e. Pengujian Hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.

f. Menentukan Pilihan Penyelesaian, yaitu langkah siswa memilih alternatif penyelesaian dengan memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada setiap pilihan.

Sub Unit 2

1. Tidak ada jawaban pasti

Glosarium

Masalah: gap atau kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diharapkan.

Pembelajaran Berbasis Masalah: rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

DUMMY

UNIT 6 ACCELERATED LEARNING

Pendahuluan

Memasuki abad ke-21 ini masalah mutu pendidikan Indonesia merupakan masalah nasional. Indikator yang menunjukkan betapa rendahnya mutu pendidikan di Indonesia menurut UNESCO tahun 2000 tentang indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*) terbukti komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan dan penghasilan per kepala yang menunjukkan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Menurut data dari UNESCO, di antara 174 negara di dunia, peringkat Indonesia mengalami penurunan. Penurunan mutu pendidikan di Indonesia terlihat dari peringkat negara-negara yang disurvei tersebut dari tahun ke tahun yaitu: pada tahun 1996 peringkat ke-102, 1997 peringkat 99, tahun 1998 peringkat 105, tahun 1999 peringkat 109, dan tahun 2000 peringkat 112. Keadaan tersebut diperkuat juga dari hasil survei *Political and Ekonomic Risk Consultant* (PERC), tentang kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia (Azmi, 2008).

Terkait dengan pernyataan dan persoalan mutu pendidikan di atas sangat mendesak untuk dipikirkan penyempurnaan dan perbaikan pendidikan di Indonesia. Masalah rendahnya mutu pendidikan tersebut dipengaruhi banyak hal. Pemerintah, sekolah, dan masyarakat perlu mengadakan koreksi terhadap langkah pendidikan yang selama ini dilakukan. Sekolah sebagai tempat formal pelaksanaan pendidikan memiliki tanggung jawab yang besar untuk peningkatan hasil pendidikan. Salah satu langkah perbaikan pendidikan tersebut adalah mencari bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Bentuk pembelajaran yang mengacu pada peningkatan kemampuan internal siswa dalam merangsang strategi pembelajaran ataupun melaksanakan pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin. Dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pembaharuan

DUMMY

pendidikan, dengan perubahan proses belajar mengajar, menawarkan sejumlah pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang ditawarkan tersebut sebagai koreksi terhadap pembelajaran tradisional yang konvensional yang selama ini digunakan. Salah satunya adalah *Accelerated Learning* (pembelajaran dipercepat).

Accelerated Learning adalah salah satu cara belajar alamiah yang diyakini mampu menghasilkan "tokoh orisinil" dalam menghadapi era sekarang ini. Karena *Accelerated Learning* pada intinya adalah filosofis pembelajaran dan kehidupan yang mengupayakan mekanisasi dan memanusiakan kembali proses belajar, serta menjadikan pengalaman bagi seluruh tubuh, pikiran, dan pribadi (Meier, 2003).

Cara Belajar Cepat (CBC) merupakan sari pati pekerjaan berpuluh-puluh tahun, yang mengkristalkan sejumlah rintisan mulai dari penelitian psikiater pendidikan berkebangsaan Bulgaria Georgi Laanov hingga penelitian seorang pendidik di Harvard Howard Gardner. Riset ini menggambarkan bahwa otak manusia," si raksasa yang sedang tidur" demikian ia disebut, sedang bangun karena momentum perubahan yang bertekanan tinggi. Apa yang kita lakukan hanyalah menggabungkan semua penelitian itu dan membuat rencana tindakan yang praktis dan mudah diikuti.

Dua keterampilan yaitu belajar cepat dan berpikir jernih merupakan keterampilan personal kunci untuk dapat hidup layak di abad ke-21. Kedua keterampilan itu akan menghasilkan kemandirian dan kepercayaan diri. Kemandirian merupakan kemampuan untuk mengelola cara belajar sejak dini; untuk menguasai volume informasi yang cukup besar; melihat signifikansinya yang sebenarnya, dan untuk mengetahui bagaimana menggunakan informasi itu untuk melahirkan produk-produk dan jawaban-jawaban kreatif terhadap berbagai masalah. Keterampilan tersebut perlu dan penting untuk diajarkan di setiap rumah, sekolah dan organisasi.

Untuk memahami lebih jauh, anda dapat mempelajari materi Unit 6 Bahan Ajar Cetak ini.

Setelah mempelajari Unit 6 ini, diharapkan:

1. Mahasiswa dapat menejelaskan konsep dasar pembelajaran akseleratif.
2. Mahasiswa dapat menjelaskan tujuan, karakteristik dan prinsip pembelajaran akseleratif.
3. Mahasiswa dapat menjelaskan prosedur implementasi pembelajaran akseleratif.

Unit 6 ini terdiri atas dua sub unit, yakni sub unit 1 tentang Konsep Dasar *Accelerated Learning* yang berisi tentang pengertian pembelajaran, landasan

teori pembelajaran akseleratif, tujuan, karakteristik, dan prinsip pembelajaran akseleratif; sedangkan sub unit 2 membahas tentang Prosedur Pembelajaran Akseleratif.

Untuk menguasai kompetensi dasar di atas, anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan baik melalui membaca naskah dalam Unit 6 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Untuk mengetahui seberapa jauh anda telah menguasai materi dalam Unit 6 ini, anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap Sub Unit, dan kemudian mencocokkan jawaban anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah Unit 6 ini.

Selamat belajar

DUMMY

Sub Unit 1
Konsep Dasar Accelerated Learning

A. Pengertian Accelerated Learning

Accelerated Learning adalah sebuah teknik pembelajaran yang mengadopsi konsep pemanfaatan berbagai input secara paralel, misalnya: mencampur antara bercerita dan membaca, simulasi visual dan grafik. Cara tersebut mempercepat proses pembelajaran secara signifikan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa (Pandia, 2006). Karena otak sebagai media penyimpan *knowledge* dapat menerima dan memproses secara paralel input-input dari berbagai indra (*channel input*). Salah satu cara untuk menambah kecepatan proses belajar adalah dengan menggunakan beberapa *channel input* sekaligus secara efektif.

Belajar yang dipercepat (*accelerated learning*), merupakan konsep belajar berdasarkan kehidupan manusia secara alamiah. Belajar yang dipercepat bertujuan untuk mengurangi sifat mekanistik dan berupaya memanusiakan siswa dalam proses pembelajaran, serta menempatkan siswa sebagai pusat (*student centered*) dalam sistem pembelajaran. Siswa bukan diisi oleh informasi melainkan "*ignited*", seperti percikan bunga api listrik di dalam silinder mesin mobil yang dapat membakar campuran bensin dan udara hingga menghasilkan energi, artinya siswa diberi rangsangan sehingga mereka termotivasi untuk belajar dan berlatih dengan menggunakan segala potensi yang dimilikinya dan berusaha keras mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Program pembelajaran bukanlah suatu proses propaganda, atau indoktrinasi, atau mengondisikan, atau *stimulus response training*, tetapi merupakan "kendaraan" yang bertujuan mencapai kecakapan hidup dan kehidupan secara menyeluruh baik spiritual, emosional, intelektual maupun fisikal (indrawi). Belajar dipercepat membuat siswa merasakan senangnya belajar, menumbuhkan minat, membentuk keterhubungan dan partisipasi aktif, menumbuhkan kreativitas, membentuk pengertian, serta menumbuhkan penghayatan pada siswa.

Yang paling penting dalam belajar yang dipercepat adalah konsep keseluruhan (*wholeness*), yaitu keseluruhan dalam ilmu pengetahuan, individu, organisasi, dan kehidupan itu sendiri. Hal ini sangat bertentangan dengan konsep kompartementalisasi dalam kurikulum mata pelajaran (*separate subject curriculum*), yang mengarahkan siswa dalam pembelajaran dan kehidupan yang fragmentatif. Kita perlu menyatukan kembali keseluruhan fisik dan mental dalam pembelajaran. Siswa bukan lagi seorang konsumen yang pasif tetapi *innovator* dan *creator* yang aktif.

B. Landasan Teori Belajar yang Dipercepat

Percepatan belajar didasarkan atas cara bagaimana seseorang melakukan pembelajaran, atau bagaimana secara alamiah melaksanakan proses belajar. Dari penelitian diperoleh kesimpulan bagaimana otak menjadi sentral dalam tubuh manusia dalam belajar.

Teori Triune Brain

Otak manusia terdiri dari tiga bagian otak meskipun saling terhubung, yaitu: *rephtilian brain, lymbic system,* dan *neocortex*, yang masing-masing memiliki fungsinya sendiri-sendiri.

Neocortex, merupakan bagian terbesar dari otak manusia yaitu 80% - 95% yang berfungsi untuk berbahasa, berpikir abstrak, pemecahan masalah, perencanaan masa depan, pengatur gerakan halus dan pengembangan kreativitas. Bagian otak ini membuat manusia sebagai makhluk yang unik.

Lymbic system, merupakan bagian tengah dari otak yang memiliki peranan besar dalam emosi dan merupakan *"social and emotional brain"* yang juga berfungsi sebagai memori jangka panjang.

Rephtilian brain, merupakan bagian yang utama dari otak. Otak ini mengatur otomatisasi seperti: detak jantung sirkulasi darah, tempatnya insting dan perilaku yang bersifat rutin dan *survive*.

Belajar tradisional cenderung mengembangkan perilaku yang bersifat rutin, yang dibutuhkan dunia industri (model lini industri), sehingga cenderung memberdayakan bagian otak *rephtilian*. Model-model pembelajaran tradisional antara lain sebagai berikut:

1. *Rote learning*,
2. Pengulangan dan hafalan,
3. *Teacher centered*,
4. Siswa dianggap sebagai bejana yang pasif,
5. Siswa belajar dengan ketakutan berbuat salah,
6. Kurang memperhatikan perasaan siswa,
7. Kurang memperhatikan lingkungan sosial,
8. Kurang mendorong siswa untuk kreatif,
9. Jarang melatihkan pemecahan masalah.

DUMMY

Belajar Dengan Menggunakan Keseluruhan Otak

Saat ini kita perlu menggunakan kekuatan pikiran secara menyeluruh dan keseluruhan pribadi (*mind*, *body*, *emotions*, and *all the sense*). Kunci belajar dipercepat adalah penggunaan seluruh pikiran atau otak yaitu: *neocortex, lymbic system* dan *rephtilian brain*. Agar belajar lebih efektif lebih menarik dan menyenangkan kita perlu memfungsikan insting, dan fungsi otomatisasi dari *rephtilian brain* dalam belajar, sehingga belajar menjadi lebih hidup. Fungsi emosi dari *lymbic system* perlu kita gunakan dalam belajar, agar kualitas dan kuantitas yang dipelajari dan diperoleh dapat meningkat. Perasaan positif mempercepat belajar dan sebaliknya perasaan negatif menghambat belajar. Belajar kolaboratif meningkatkan emosi positif, demikian juga fungsi *neocortex* perlu dilibatkan dalam belajar agar siswa kreatif. Dalam proses belajar, perasaan (emosi) sangat sentral, karena apabila perasaan siswa relaks dan terbuka maka kualitas belajar mereka meningkat dan memfungsikan neocortex (*the learning brain*), sebaliknya bila perasaan negatif siswa tertekan, menurunkan tingkat belajar dan memfungsikan *rephtilian brain* yang berfungsi bukan untuk belajar melainkan survival.

C. Karakteristik Accelerated Learning

Baihaki, (2008: Online) menyebutkan prinsip *Accelerated Learning*, adalah sebagai berikut:

1. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan otak; (sadar, rasional, memakai otak kiri dan verbal), tetapi juga melibatkan seluruh tubuh/pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya.
2. Belajar adalah berkreasi, bukan mengonsumsi. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajar, melainkan sesuatu yang diciptakan pembelajar. Pembelajaran terjadi ketika seorang pembelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur dirinya sendiri yang telah ada. Belajar secara harfiah adalah menciptakan makna baru, jaringan saraf baru, dan pola interaksi elektro kimia baru di dalam sistem otak/tubuh secara menyeluruh.
3. Kerja sama membantu proses belajar. Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial. Kita biasanya belajar lebih banyak dengan berinteraksi dengan kawan-kawan daripada yang kita pelajari dengan cara lain manapun. Persaingan di antara pembelajar memperlambat pembelajaran. Kerja sama di antara mereka mempercepatnya. Suatu

komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri.

4. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan. Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada satu waktu secara linear, melainkan menyerap banyak hal sekaligus. Pembelajaran yang baik melibatkan orang pada banyak tingkatan secara simultan (sadar dan bawah sadar, mental dan fisik) dan memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indra, jalan dan sistem total otak/tubuh seseorang. Bagaimanapun juga, otak bukanlah prosesor berurutan, melainkan prosesor paralel, dan otak akan berkembang pesat jika ia ditantang untuk melakukan banyak hal sekaligus.
5. Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri (dengan umpan balik). Belajar paling baik adalah dalam konteks. Hal-hal yang dipelajari secara terpisah akan sulit diingat dan mudah menguap. Kita belajar berenang dengan berenang, cara mengelola sesuatu dengan mengelolanya, cara bernyanyi dengan bernyanyi, cara menjual dengan menjual, dan cara memperhatikan kebutuhan konsumen dengan memperhatikan kebutuhannya. Pengalaman yang nyata dan konkret dapat menjadi guru yang jauh lebih baik daripada sesuatu yang hipotesis dan abstrak asalkan di dalamnya tersedia peluang untuk terjun langsung secara total, mendapatkan umpan balik, merenung, dan menerjunkan diri kembali.
6. Emosi positif sangat membantu pembelajaran. Perasaan menentukan kualitas dan juga kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif menghalangi belajar. Perasaan positif mempercepatnya. Belajar yang penuh tekanan, menyakitkan, dan bersuasana muram tidak dapat mengungguli hasil belajar yang menyenangkan, santai, dan menarik hati.
7. Otak citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis. Sistem saraf manusia lebih merupakan prosesor citra daripada prosesor kata. Gambar konkret jauh lebih mudah ditangkap dan disimpan daripada abstraksi verbal. Menerjemahkan abstraksi verbal menjadi berbagai jenis gambar konkret akan membuat abstraksi verbal itu bias lebih cepat dipelajari dan lebih mudah diingat.

Lebih lanjut Waras, (2007: Online) membedakan karakteristik Pembelajaran Konvensional dengan Accelerated Learning dengan tabel berikut.

DUMMY

PEMBELAJARAN KONVENSIONAL Cenderung:	ACCELERATED LEARNING Cenderung:
Kaku	Luwes
Muram dan serius	Gembira
Satu – jalan	Banyak jalan
Mementingkan sarana	Mementingkan tujuan
Bersaing	Bekerja sama
Behavioristis	Manusiawi
Verbal	Multi-indriawi
Mengontrol	Mengasuh
Mementingkan materi	Mementingkan aktivitas
Mental (kognitif)	Mental/emosional/fisikal
Berdasarkan waktu	Berdasarkan hasil

D. Prinsip-prinsip Belajar yang Dipercepat

Beberapa prinsip yang mendorong keberhasilan belajar yang dipercepat, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang menyeluruh

   Pembelajaran yang dipercepat melibatkan fisik dan mental, tidak hanya *head* tetapi juga *heart* dan *hand*, yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan afektif, kognitif, dan psikomotor.

2. Pembelajaran adalah kreasi bukan konsumsi

   Pengetahuan bukanlah sesuatu yang perlu diserap oleh siswa melainkan yang harus dikonstruksi atau dibangun oleh siswa. Pembelajaran terjadi jika siswa mengintegrasikan pengetahuan dalam dunia pengetahuannya dan keterampilan dalam struktur kecakapannya. Pada hakikatnya belajar adalah menciptakan makna atau membangun arti baru.

3. Pembelajaran kolaboratif

   Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berbasis komunitas atau sosial (*community based education*). Siswa dapat belajar lebih baik dan lebih banyak apabila mereka berinteraksi dengan sesama temannya bila dibanding dengan belajar menggunakan sarana lain. Kompetisi antar siswa memperlambat belajar mereka, sebaliknya kerja sama kelompok akan mempercepat belajar mereka.

4. Dalam belajar siswa dapat menerima sesuatu dari berbagai tingkat secara simultan. Belajar tidaklah merupakan proses penyerapan hal-hal kecil secara linier tetapi menyerap berbagai hal dalam berbagai tingkat secara

DUMMY

simultan dan melibatkan fisik dan mental secara integral. Otak manusia mampu menerima berbagai hal secara serempak karena merupakan prosesor yang paralel, tidak sequential (berurutan).

5. Belajar adalah mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan

   Proses belajar yang baik harus dalam konteks atau terkait dengan lingkungan, pembelajaran yang terisolasi sulit untuk diingat dan tidak memberi kesan, sehingga mudah untuk dilupakan.

6. Emosi yang positif sangat meningkatkan mutu pembelajaran

   Perasaan sangat mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif menghalangi belajar dan perasaan positif mempercepat proses pembelajaran.

7. "*Image brain*" menyerap informasi secara cepat dan otomatis

   Saraf otak melebihi prosesor gambar (*image processor)* dibanding dengan *word processor*. Gambar yang konkret lebih mudah diserap dan disimpan di otak dibanding dengan kata-kata yang abstrak. Dengan demikian, mengubah informasi yang abstrak menjadi gambar yang konkret (visual) mempercepat pembelajaran untuk diingat dan disimpan dalam memori.

E. Tujuan Accelerated Learning

Dijelaskan oleh Azmi, (2008:Online) *Accelerated Learning* adalah sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat "cetak biru" praktis bagi:

1. Setiap orang untuk meningkatkan kemampuan belajarnya sehingga bisa belajar lebih cepat dan mengingat lebih banyak.
2. Setiap orang tua untuk memberikan dorongan kepada anak-anak mereka agar menjadi "pelajar" atau "pembelajar" sukses dalam tahun-tahun penting perkembangan dirinya.
3. Setiap organisasi atau perusahaan untuk menciptakan budaya yang memungkinkan para anggota dan pekerjanya secara otomatis terfokus pada kesuksesan.

Cara belajar cepat merupakan kemampuan menyerap dan memahami informasi baru dengan cepat dan menguasai informasi tersebut. Untuk hal itu dibutuhkan dua keterampilan yaitu: (1) belajar cepat, dan (2) berpikir jernih.

Tujuan Cara Belajar Cepat antara lain adalah untuk:

1. Melibatkan secara aktif otak emosional, yang berarti membuat segala sesuatu mudah diingat.

2. Mensinkronkan aktivitas otak kiri dan otak kanan.
3. Menggerakkan kedelapan kecerdasan sedemikian sehingga pembelajaran dapat diakses oleh setiap orang dan sumber daya segenap kemampuan otak digunakan. (Delapan kecerdasan menurut Howard Gardner: Kecerdasan Linguistik, Logis-Matematic, Visual-Spasial, Musical, Kinestetik, Interpersonal, dan Intrapersonal, serta tahun 1996 ditambah dengan kecerdasan Naturalis).
4. Memperkenalkan saat relaksasi untuk memungkinkan konsolidasi seluruh potensi otak berlangsung. Semua pembelajaran perlu disimpan dalam memori.

Montes (2008:Online) juga menyebutkan tujuan *Accelerated Learning* ialah menggugah kemampuan belajar, membuat belajar lebih menyenangkan dan memuaskan, serta memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia.

1. *Accelerated Learning* adalah Hasil

   Accelerated Learning adalah hasil yang dicapai, bukan suatu metode yang digunakan. Metode apa pun yang dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran adalah termasuk metode *Accelerated Learning*, yang dibanding banyak metode dan pendekatan pendidikan lain maka metode atau pendekatan pembelajaran *Accelerated Learning* ini memiliki banyak keuntungan jika diterapkan sebagaimana yang dipaparkan di atas.

2. *Accelerated Learning*; Filosofi yang Sesuai dengan Zaman

   Accelerated Learning mencakup sejumlah teknik yang akan bertambah, dan pada intinya *Accelerated Learning* merupakan filosofi pembelajaran dan kehidupan yang mengutamakan dokumentasi dan memanusiawikan kembali proses belajar serta menjadikannya pengalaman bagi seluruh tubuh, pikiran, dan pribadi. Dan *Accelerated Learning* adalah bagian dari gerakan mendasar yang lebih luas di dalam banyak bidang.

3. Serba Alamiah

   Accelerated Learning adalah pembelajaran yang alamiah berdasarkan cara orang belajar secara alamiah. Yang indah dari *Accelerated Learning* adalah kita telah mengetahuinya secara instingtif. *Accelerated Learning* di bidang pendidikan dan pelatihan dapat kita ibaratkan seperti pertanian organik di bidang pertanian pabrik.

DUMMY

4. Beberapa Gaya Belajar

   a. Belajar Gaya Mangkuk Terbuka: ketika masih anak-anak, dan Belajar Gaya Vas Sempit: ketika dewasa.

      Sewaktu anak-anak kita belajar pada banyak tingkatan secara simultan, dan belajar berlangsung cepat karena ingatan masih sangat bagus. Namun kemudian pendidikan formal ikut campur tangan sehingga mangkuk bermulut lebar milik anak-anak dicekik menjadi vas bermulut sempit bagi orang dewasa. Sehingga belajar menjadi terkontrol, dibuat standar mekanis dan sangat verbal sehingga belajar menjadi sesuatu yang menyulitkan.

   b. Membuka Kembali Kemampuan Penuh Kita

      Accelerated Learning berusaha untuk membongkar gaya belajar vas sempit menjadi gaya mangkuk terbuka, orang dewasa sebenarnya mempunyai kapasitas belajar yang diterima dan dimanfaatkan dalam pendekatan-pendekatan pendidikan formal yang bersifat linear, verbal, dan kognitif. Dan lorong belajar pada banyak tingkatan secara simultan, dan sebagian besar bersamaan dengan proses kesadaran rasional kognitif dan verbal.

   c. Belajar dengan Seluruh Pikiran, Seluruh Tubuh

      Penelitian sekarang banyak menunjukkan bahwa orang belajar melalui seluruh tubuh dan seluruh penelitian secara verbal, non verbal, rasional, fisik, institutif, pada saat yang bersamaan. Itu sebabnya belajar secara simultan dengan cara menerjunkan diri jauh lebih unggul daripada mempelajari satu hal sedikit demi sedikit secara berturut-turut di luar jalur dan di luar konteks. *Accelerated Learning* berusaha menempatkan pelajar dalam lingkungan yang positif secara fisik dan emosional dan sosial, serta memberi pengalaman belajar dengan menerjunkan diri secara langsung dan sedekat mungkin dengan dunia nyata.

Sementara Hari Sudrajat (2003) menyatakan bahwa belajar yang dipercepat bertujuan untuk membangkitkan siswa hingga pada tingkat kemampuan belajar penuh dan mencapai kebahagiaan manusiawi, tingkat inteligensi dan kompetensi yang tinggi serta mencapai keberhasilan. Beberapa karakteristik belajar yang dipercepat, adalah sebagai berikut:

1. Belajar yang dipercepat mengutamakan hasil

   Belajar yang dipercepat mengutamakan hasil dan bukan sarana atau metode yang digunakan. Hasil belajar di sini selalu dikaitkan dengan

dampak (*out comes*), yaitu aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari serta perolehannya. Belajar yang dipercepat berorientasi pada kecakapan hidup (*life skill*).

2. Belajar dipercepat adalah belajar yang alamiah

   Belajar dipercepat adalah belajar yang alamiah (*natural learning*), karena berbasis pada cara bagaimana seseorang belajar secara alamiah seperti berbicara atau berdiskusi dengan temannya, mengamati alam dengan seluruh pancaindra, pikiran, emosi dan kepribadiannya, tidak hanya melalui duduk belajar di kelas menghadapi komputer dan/atau membaca buku. Seorang anak belajar pada berbagai tingkat kesulitan secara simultan, dan menerima dengan terbuka semua rangsangan dari luar, serta mendapatkan apa yang mereka peroleh dari lingkungan. Dalam proses seperti ini, belajar terselenggara dengan cepat. Pada proses pendidikan yang terstruktur, tingkat penerimaan siswa menjadi berkurang, karena pembelajaran terkontrol, terstruktur, terstandarisasikan, mekanistik, dan padat dengan pemberian informasi (*exclusively verbal*).

3. Penerimaan yang tinggi

   Belajar dipercepat adalah suatu usaha mempercepat tingkat penerimaan dan perolehan belajar siswa, melalui proses pembelajaran seluruh potensi yang dimiliki manusia (aktualisasi seluruh potensi), yaitu potensi pancaindra dan hati (IQ, EQ dan SQ) yang dilaksanakan secara simultan. Pembelajaran yang hanya mengarah pada kecakapan verbal dengan pendekatan kognitif tingkat rendah, dalam pembelajaran yang terstruktur sangat merugikan siswa, karena menurut Giorgi Lozanov kesadaran rasional hanya merupakan puncak dari sebuah gunung es yang tampak di permukaan air dari keseluruhan kapasitas mental manusia. Pembelajaran yang mengintegrasikan hati (kecerdasan intelektual, emosional, spiritual) dan pancaindra, dan dilaksanakan secara simultan, akan dapat meningkatkan taraf penerimaan dan perolehan belajar atau peningkatan hasil belajar.

4. Belajar yang dipercepat adalah belajar yang menyeluruh

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa manusia belajar melalui keseluruhan, dengan seluruh potensi yang dimilikinya, yaitu pikiran, emosi, fisik dan intuisinya, yang dilakukannya secara serempak atau simultan (dalam waktu yang bersamaan). Oleh karena itu, belajar secara simultan sangat lebih cepat dibandingkan dengan proses pembelajaran dan/atau pelatihan secara parsial dan tidak kontekstual (tidak berwawasan lingkungan).

DUMMY

Contohnya, seseorang akan lebih cepat menguasai bahasa Inggris apabila ia belajar di Inggris. Mengapa, karena ia mempunyai motif dan tujuan yang memang ia senangi, di samping itu lingkungan memberi fasilitas untuk melatih matanya, telinganya, emosinya, dan memaksa dia untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Itulah sebabnya belajar yang dipercepat sangat memperhatikan konteks yang totalitas dari lingkungan belajar dibanding dengan hanya materi pembelajaran saja. Belajar yang dipercepat menempatkan siswa dalam lingkungan belajar yang melibatkan ia secara fisik, emosional, dan sosial seperti layaknya dalam dunia kehidupan yang nyata.

Rangkuman

Setelah kita mengkaji paradigma pembelajaran dipercepat (akselerasi), kita dapat menarik kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

Accelerated Learning adalah sebuah teknik pembelajaran yang mengadopsi konsep pemanfaatan berbagai input secara paralel, misalnya: mencampur antara bercerita dan membaca, simulasi visual dan grafik. Salah satu cara untuk menambah kecepatan proses belajar adalah dengan menggunakan beberapa *channel input* sekaligus secara efektif.

Kunci belajar dipercepat adalah penggunaan seluruh pikiran atau otak yaitu: *neocortex, lymbic system* dan *rephtilian brain*.

Tujuan *Accelerated Learning* ialah menggugah kemampuan belajar, membuat belajar lebih menyenangkan dan memuaskan, serta memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia.

Accelerated Learning, berlandaskan prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh, yaitu melibatkan seluruh tubuh/pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya. (2) Belajar adalah berkreasi, bukan mengonsumsi. (3) Kerja sama membantu proses belajar. (4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan. (5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri (dengan umpan balik). (6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran. (7) Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Karakteristik belajar yang dipercepat, adalah sebagai berikut: (1) belajar yang dipercepat mengutamakan hasil, (2) belajar dipercepat adalah belajar yang alamiah, (3) tingkat penerimaan dan perolehan belajar siswa yang tinggi, dan (4) belajar yang dipercepat adalah belajar yang menyeluruh.

Latihan 1

Uraikan secara singkat tujuan, karakteristik dan prinsip pembelajaran akselerasi

---

Tes Formatif 1

1. Jelaskan perubahan paradigma pendidikan kaitannya dengan pendekatan pembelajaran akselerasi.
2. Uraikan secara singkat:
   a. Landasan teori belajar yang dipercepat
   b. Tujuan dan prinsip yang dipercepat
   c. Karakteristik belajar yang dipercepat

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Prosedur Accelerated Learning

Melalui penerapan teknik *Accelerated Learning* di kelas, anak-anak walau memiliki kemampuan kurang tampak seperti benih yang hendak tumbuh. Azmi (2008:Online) menjelaskan langkah demi langkah *Accelerated Learning* dapat diringkas dalam satu kata: MASTER. Sebuah kata yang diciptakan oleh pelatih terkemuka CBC Joyne Nicholl, penulis *Open Sesame*.

1. ***Motivating Your Mind*** (Memotivasi Pikiran)

   Punya keinginan untuk memperoleh keterampilan/pengetahuan baru, dan yakin bahwa informasi yang anda dapatkan mempunyai dampak bermakna bagi kehidupan.

2. ***Acquiring The Information*** (Memperoleh Informasi)

   Mengidentifikasi diri pada kekuatan Visual, Auditori, dan Kinestetis, sehingga mampu memainkan berbagai strategi yang menjadikan pemerolehan informasi lebih mudah dari pada sebelumnya.

   Beberapa strategi yang direkomendasikan secara universal dalam memperoleh informasi sebagai berikut:

a. Dapatkan gambaran yang lebih menyeluruh

   Salah satu pendekatan terbaik yang dapat dipakai setiap orang adalah mendapatkan suatu gambaran menyeluruh tentang objek yang dimaksud. Jika tidak, hal itu mirip upaya kita mencoba memasang bagian-bagian puzel tanpa mengetahui gambar sebenarnya. Coba gunakan wacana buku ini sebagai contoh mudah. Buka sekilas seluruh halamannya. Catatlah dalam hati tajuk-tajuk bab, sub-sub bab, dan ilustrasi. Berhentilah sejenak, kemudian baca cepat suatu bagian yang benar-benar menarik perhatian anda. Inilah biasanya cara anda membaca Koran, dan ini adalah cara efektif untuk mulai belajar, anda akan membangun gambaran yang bagus tentang CBC.

b. Kembangkan gagasan inti

   Setiap subjek memiliki gagasan inti atau gagasan pokok. Sekali anda berhasil memahami, segala sesuatunya yang lain akan mudah dimengerti dan menambah pengetahuan anda dan memahami subjek tersebut. Contohnya, gagasan inti yang menjadikan ilmu sejarah begitu penting untuk dipelajari adalah ilmu ini membantu mengidentifikasi pola-pola berulang perilaku manusia guna memprediksi atau meramalkan masa

depan. Ini tidak terkait langsung dengan tahun-tahun kejadian dalam sejarah. Sekali lagi anda bisa memahami gagasan pokoknya, seluruh subjek itu menjadi menarik. Belajar sejarah seperti membaca sebuah novel detektif. Mengkaji peristiwa-peristiwa dan tahun-tahun yang tak berkaitan jelas hanya membingungkan dan kurang bermakna.

c. Buat sketsa dari yang anda ketahui

Jangan berjalan secara membuta ketika anda memasuki "dunia" belajar. Buat beberapa catatan untuk memulainya.

Pertama-tama, tulis dan catat apa yang telah anda ketahui. Jarang sekali ada orang yang hendak masuk ke dalam satu sesi belajar tanpa sebelumnya mengetahui sesuatu tentang materi subjek yang bersangkutan. Bukan hanya fakta bahwa anda memiliki beberapa pengetahuan dasar yang mungkin mempertebal rasa percaya diri, namun juga menyoroti kesenjangan-kesenjangan dalam pengetahuan anda. Maka anda mempersiapkan diri untuk menerima informasi yang menutupi kesenjangan tersebut.

Catat apa saja yang anda butuhkan untuk menemukan lebih banyak informasi terkait dengannya. Ini mendorong anda mulai merumuskan pertanyaan-pertanyaan dalam pikiran anda, misalnya apa yang saya butuhkan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentangnya?" lalu anda mulai mencari jawaban-jawabannya dan akibatnya anda akan terlibat dengannya.

d. Satu langkah kecil pada suatu waktu

Banyak pelajar gagal sebelum memulai belajar karena merasa apa yang sedang mereka lakukan sangat membebani. Anda bisa mengatasi ini dengan memecah-mecah secara sadar apa yang anda tengah pelajari ke dalam bagian-bagian kecil "berukuran informasi". Dengan mengunyah informasi bagian per bagian. Anda akan mengalami sekian sukses kecil yang berkesinambungan tanpa tekanan mental, motivasi dan kepercayaan diri anda akan tetap tinggi. Sebagai contoh, Jika anda ingin mempelajari suatu bahasa asing, tentu tidak sulit menguasai 10 kata setiap hari. Jumlah itu kelihatannya sedikit, namun dalam jangka waktu setahun, anda akan menguasai 3.650 kata; jumlah yang cukup banyak untuk mengantarkan anda pada suatu tingkat kecakapan tertentu dalam bahasa pilihan anda.

e. Bertanya, dan terus bertanya

Teruslah bertanya. Ketika anda mendapatkan jawaban, maka jawaban itu sangat berarti dan dapat diingat, karena secara langsung berhubungan dengan isu-isu yang telah anda angkat secara personal. Anda akan tetap tertarik pada materi subjek yang bersangkutan ketika anda mencari dan menemukan jawaban.

Sebuah cerita tidak lengkap jika pertanyaan-pertanyaan ini tidak terjawab: Siapa? Apa? Kapan? Di mana? Bagaimana?

Kalau diterapkan pada pengalaman belajar, anda dapat bertanya:

Siapa sumber Informasi, (apakah dapat dipercaya?) Siapa yang dapat diuntungkan darinya?

Apa makna dari….? Apa yang bisa saya lakukan dengan pengetahuan itu? Apa implikasinya dari yang saya pelajari?

Kapan penemuan ini dibuat? Kapan dapat diimplementasikan? Kapan saya dapat menggunakannya?

Di mana penelitian dilakukan? Di mana hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan? **Mengapa** ada kebutuhan terhadap karya ini?Mengapa kesimpulan-kesimpulan itu dianggap benar?

Bagaimana saya bisa memakai informasi ini?

Bagaimana bisa mempengaruhi apa yang tengah saya kerjakan; mempertanyakan terus apa yang belum anda ketahui membuat anda tetap fokus; mengajukan pertanyaan juga merupakan kunci bagi pertumbuhan diri terus menerus. Ketika anda berkenalan dengan seseorang yang menguasai sesuatu, tanyakan kepadanya bagaimana dia melakukannya, apa rahasia suksesnya? Bagaimana anda menirunya? Kemudian, praktikkan temuan-temuan itu pada kehidupan anda.

f. Serangan VAK (Visual, Auditori, Kinestetik)

Sebuah penelitian intensif khususnya di Amerika Serikat, yang dilakukan oleh ahli, diidentifikasi tiga gaya belajar dan komunikasi yang berbeda:

1) Visual. Belajar melalui melihat sesuatu. Kita suka melihat gambar atau diagram. Kita suka pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video.
2) Auditori. Belajar melalui mendengar sesuatu, mendengarkan kaset audio, ceramah/kuliah, diskusi, debat, dan instruksi/perintah verbal.
3) Kinestetik. Belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Kita suka "menangani", bergerak, menyentuh dan merasakan/ mengalami sendiri.

Semua kita, dalam beberapa hal, memanfaatkan ketiga gaya tersebut, Tetapi kebanyakan orang menunjukkan kelebihsukaan dan kecenderungan pada satu gaya belajar tertentu dibandingkan dua gaya lainnya. Suatu studi yang dilakukan terhadap lebih dari 5.000 siswa di Amerika Serikat, Hongkong dan Jepang, kelas 5 hingga 12, menunjukkan kecenderungan belajar Visual: 29%, Auditori: 34% dan Kinestetik: 37%.

DUMMY

3. ***Searching Out The Meaning*** (Menyelidiki Makna)

Mengubah fakta ke dalam makna pribadi, di mana kedelapan kecerdasan kita berperan aktif. Setiap jenis kecerdasan adalah sumber daya yang bisa diterapkan ketika mengeksplorasi dan menginterpretasi fakta-fakta dari subjek pelajaran.

4. ***Trigering The Memory*** (Memicu Memori)

Pastikan bahwa pelajaran terpatri dalam memori jangka panjang, sehingga dapat membuka dan mengambilnya saat diperlukan. Adapun beberapa strategi yang dapat dipakai sangat efektif menurut para ahli memori, antara lain: pemakaian asosiasi, kategorisasi, mendongeng, akronim, kartu pengingat, peta konsep, musik, dan peninjauan.

5. ***Exhibiting What You Know*** (Memamerkan Apa yang Diketahui)

Coba menyiapkan dan latihan pengetahuan yang diperoleh dengan rekan. Jika dapat mengajarkan kepada orang lain berarti betul-betul telah paham dengan pelajaran tersebut.

6. ***Reflecting How You've Learned*** (Merefleksikan Bagaimana anda Belajar)

Merefleksikan pengalaman belajar. Bukan hanya pada apa yang telah dipelajari, melainkan bagaimana mempelajari. Dalam langkah ini anda meneliti dan menguji cara belajar sendiri, lalu simpulkan teknik-teknik dan ide-ide yang terbaik untuk belajar. Ini adalah langkah terakhir, dengan manfaat menganalisis diri dapat dimulai cara belajar yang lainnya. Colen Rose dan Malcom J.N (1997) menyatakan bahwa; teknik cara pembelajaran cepat ibarat program komputer induk sebuah komputer. Teknik-teknik itu bukanlah program itu sendiri, tetapi guru dan siswa dapat menjalankan semua program lain atas dasar program induk tersebut.

Sementara berbagai referensi lain mengungkapkan tambahan cara membelajarkan anak secara cepat dengan istilah membuat peta konsep.

Membuat Peta Konsep, beberapa kegiatan yang dapat dilakukan dalam membelajarkan siswa agar dapat membuat peta konsep adalah sebagai berikut:

a) Mulai dengan topik di tengah-tengah halaman

Awali dengan menuliskan tema pokok di tengah-tengah halaman. Ini mendorong anda mendefinisikan gagasan inti subjek yang tengah anda pelajari titik awal pembelajaran yang efektif. Buatlah tema pokok inti ini dengan ukuran cukup kecil sehingga anda punya cukup ruang untuk memperlihatkan dengan jelas sub-sub tema di sekelilingnya. Mereka dapat dihubungkan dengan tema pokok memakai garis, seperti jari-jari roda.

b) Gunakan kata-kata kunci

Sasaran peta konsep adalah hanya menangkap fakta-fakta penting yang, ketika ditinjau ulang, akan memicu ingatan terhadap seluruh subjek pelajaran.. Anda akan mendapati bahwa ini umumnya menggunakan kata kerja dan kata benda kunci. Hal-hal lainnya adalah informasi "yang diisikan di dalamnya" yang memasok pikiran anda ketika ia telah "disentak" oleh peta-peta konsep. Buatlah cabang-cabangnya, berpijaklah pada tema-tema pokok anda keluar ke semua arah. Batasilah cabang utama antara lima dan tujuh.

c) Gunakan simbol,warna, kata, gambar dan citra-citra lainnya.

Kombinasi berbagai cara menjadikan peta konsep lebih mudah diingat. Untuk keragaman tambahan, variasikan ukuran kata di peta tersebut. Tulis kata-kata atau frase-frase kunci dengan huruf kapital tebal. Batasi kata-kata seminimal mungkin. Gunakanlah simbol-simbol yang mudah diidentifikasi; tanda kali, tanda cek, tanda seru, tanda tanya, gambar jantung, segi tiga, dan sebagainya.

d) Buatlah seperti Bilboard

Gunakan ruang yang bersih antar informasi sedemikian rupa sehingga semua kata atau gambar/citra jelas terpampang. Buatlah ia setebal mungkin, mencengangkan, dan "mudah diingat". Buatlah menarik. Buatlah kata-kata penting lebih menonjol daripada yang lain.

e) Buatlah warna warni

Berilah penekanan pada berbagai butir atau tema pokok dengan menggunakan warna-warna yang padu. Buat sejelas yang anda mau.

f) Praktik menjadikan lebih sempurna.

Jangan harap anda langsung benar untuk pertama kali, pada kenyataannya, alangkah lebih baik jika anda menggambar ulang peta konsep yang dibuat. Melakukannya dua atau tiga kali akan membantu untuk mengingat detail-detailnya.

g) Melakukannya sendiri

Kembangkan gaya anda sendiri dalam membuat peta konsep. Gunakan sebanyak mungkin gambar yang dapat anda buat dengan menggunakan gaya personal anda sendiri sehingga membantu anda menyerap informasi ke dalam ingatan jangka panjang anda. Coba sedikit lebih kreatif dengan setiap peta konsep baru yang anda gambar.

DUMMY

h) Peta konsep menjadi peta memori

Kita menggunakan istilah peta konsep untuk menjelaskan pemakaian peta sebagai perangkat input. Sedangkan Peta memori untuk melukiskan penciptaannya dan cara menggunakannya sebagai perangkat revisi atau ikhtisar.

i) Mengapa peta konsep harus mudah dimengerti

Anda akan menghemat waktu karena anda hanya mencatat kata-kata kunci saja. Anda tidak harus menelisik bahan yang akan diperlukan atau bahan sampingan. Hubungan antar berbagai butir masalah juga akan lebih jelas dan, sifat visual yang bersisi banyak dari peta-peta membuat ia lebih mudah diserap dan diingat oleh otak. Itulah sebabnya mengapa kita mengakhiri setiap bab dengan peta memori ikhtisar.

j) Gunakan alat tulis berwarna terang

Jika buku itu milik anda sendiri, memakai alat tulis berwarna terang akan sangat membantu. Ketika kita melihat kembali bahan yang dimaksud pada suatu hari atau bahkan setahun kemudian, anda akan mengangkat dan menekankan butir-butir penting informasi baru. Perhatikan tekanan pada kata baru, banyak orang menyoroti semua gagasan penting dalam suatu paragraf. Itu kedengarannya logis, tetapi sebenarnya tidak. Butir masalah yang penting dalam hubungannya dengan pembelajaran adalah, anda memperoleh informasi atau cara baru dalam melihat informasi lama. Maka untuk menekankan sesuatu yang anda sudah ketahui yaitu dengan meningkatkan usaha anda ketika anda kembali meninjau ulang di kemudian hari dan peninjauan yang cepat tentang apa yang anda sudah pelajari adalah bagian penting dari " menyimpan rapat-rapat" yang sebenarnya. Hasilnya? Anda dapat meninjau pengetahuan anda tentang keseluruhan isi buku kira-kira hanya dalam waktu lima belas menit.

k) Duduklah dengan tenang lalu visualisasikan

Kebanyakan dari kita perlu duduk dan berpikir dengan tenang pada apa yang baru saja dilihat, dibaca atau didengar. Tataplah ia dengan mata pikiran anda dan buatlah "film mental" darinya. Ia mungkin hanya suatu potongan seperti pemutaran ulang sesaat dalam suatu program olahraga. Itu membantu menyimpan informasi dalam memori visual anda.

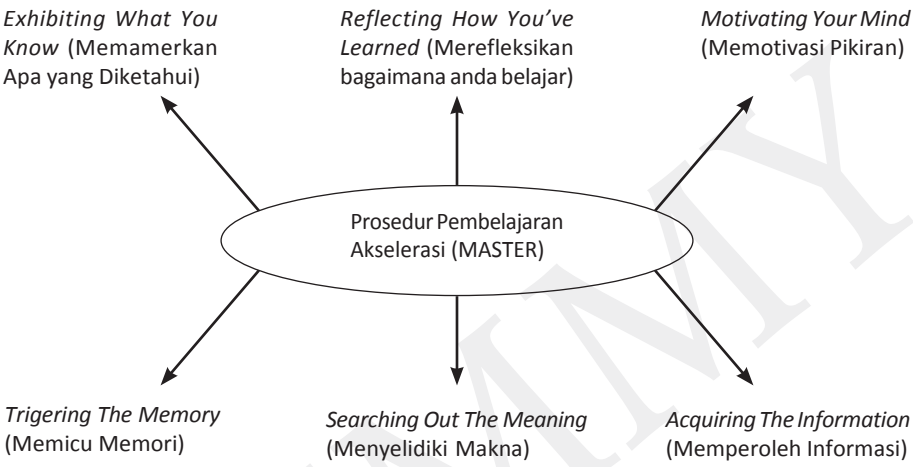
l) Gambarlah saja.

Sering sekali strategi visual yang paling sederhana adalah menggambarkan sebuah sketsa atau merancang sebuah kartu, grafik, atau diagram.

Rangkuman

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pembelajaran akselerasi adalah sebagai berikut:


Exhibiting What You Know (Memamerkan Apa yang Diketahui)
Reflecting How You've Learned (Merefleksikan bagaimana anda belajar)
Motivating Your Mind (Memotivasi Pikiran)
Prosedur Pembelajaran Akselerasi (MASTER)
Trigering The Memory (Memicu Memori)
Searching Out The Meaning (Menyelidiki Makna)
Acquiring The Information (Memperoleh Informasi)

2. Peta konsep: cara pembelajaran cepat mencakup kegiatan:
   a. Mulai dengan topik di tengah-tengah halaman,
   b. Gunakan kata-kata kunci,
   c. Gunakan simbol, warna, kata, gambar dan citra-citra lainnya,
   d. Buatlah seperti Bilboard,
   e. Buatlah warna warni,
   f. Praktik menjadikan lebih sempurna,
   g. Melakukannya sendiri,
   h. Peta konsep menjadi peta Memori,
   i. Mengapa peta konsep harus mudah dimengerti,
   j. Gunakan alat tulis berwarna terang,
   k. Duduklah dengan tenang lalu visualisasikan,
   l. Gambarlah saja.

Latihan 2

Susunlah langkah-langkah pembelajaran akselerasi dalam pembelajaran.

DUMMY

Tes Formatif 2

1. Uraikan beberapa cara dalam membuat peta konsep dalam pembelajaran akselerasi.
2. Susunlah langkah-langkah pelaksanaan/implementasi pembelajaran akselerasi.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Azmi, 2008. Online.

Meier Dave. 2003. *The Accelerated Learning Hand Book*. New York: Mc Graw Hill.

Montes. 2008. Online

Hari Sudrajat. 2004. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Cipta Cekas Grafika.

Colen Rose dan Malcom. 1997. *Accelarated Learning for the 21st Century.* London: Judi Piatkus Collin Rose & Malcolm J.

Reni Akbar-Hawadi (editor). 2004. *Akselarasi A-Z Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: Grasindo.

DUMMY

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1. Perubahan Paradigma pendidikan kaitannya dengan pendekatan pembelajaran akselerasi adalah diawali dengan masalah rendahnya mutu pendidikan yang dipengaruhi banyak hal, yakni Pemerintah, Sekolah, dan masyarakat, akibatnya perlu mengadakan koreksi terhadap langkah pendidikan yang selama ini dilakukan. Sekolah sebagai tempat formal pelaksanaan pendidikan memiliki tanggung jawab yang besar untuk peningkatan hasil pendidikan. Salah satu langkah perbaikan pendidikan tersebut adalah mencari bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Bentuk pembelajaran yang mengacu pada peningkatan kemampuan internal siswa dalam merangsang strategi pembelajaran ataupun melaksanakan pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin. Dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pembaharuan pendidikan, dengan perubahan proses belajar mengajar, menawarkan sejumlah pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang ditawarkan tersebut sebagai koreksi terhadap pembelajaran tradisional yang konvensional yang selama ini digunakan. Salah satunya adalah *Accelerated Learning* (pembelajaran dipercepat).
2. Landasan teori, tujuan, prinsip, dan karakteristik belajar yang dipercepat:
    a. Percepatan belajar didasarkan atas cara bagaimana seseorang melakukan pembelajaran, atau bagaimana secara alamiah melaksanakan proses belajar. Dari penelitian diperoleh kesimpulan bagaimana otak menjadi central dalam tubuh manusia dalam belajar. Menurut **Teori Triune Brain,** otak manusia terdiri dari tiga bagian otak meskipun saling terhubung, yaitu: *rephtilian brain, lymbic sistem,* dan *neocortex*, yang masing-masing memiliki fungsinya sendiri-sendiri.
    b. Tujuan Cara Belajar Cepat antara lain adalah untuk:
        1) Melibatkan secara aktif otak emosional, yang berarti membuat segala sesuatu mudah diingat.
        2) Mensinkronkan aktivitas otak kiri dan otak kanan.
        3) Menggerakkan kedelapan kecerdasan sedemikian sehingga pembelajaran dapat diakses oleh setiap orang dan sumber daya segenap kemampuan otak digunakan.

DUMMY

(Delapan kecerdasan menurut Howard Gardner: Kecerdasan Linguistik, Logis-Matematic, Visual -Spasial, Musical, Kinestetik, Interpersonal, dan Intrapersonal, & Kecerdasan Naturalis).

4) Memperkenalkan saat relaksasi untuk memungkinkan konsolidasi seluruh potensi otak berlangsung. Semua pembelajaran perlu disimpan dalam memori.

c. Prinsip yang mendorong keberhasilan belajar yang dipercepat, yakni:

1) Pembelajaran yang menyeluruh
2) Pembelajaran adalah kreasi bukan konsumsi
3) Pembelajaran kolaboratif
4) Siswa dalam belajar dapat menerima sesuatu dari berbagai tingkat secara simultan
5) Belajar adalah mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan
6) Emosi yang positif sangat meningkatkan mutu pembelajaran
7) *Image brain* menyerap informasi secara cepat dan otomatis

d. Karakteristik belajar yang dipercepat:

PEMBELAJARAN KONVENSIONAL **Cenderung:**	***ACCELERATED LEARNING*** **Cenderung:**
Kaku	Luwes
Muram dan serius	Gembira
Satu – jalan	Banyak jalan
Mementingkan sarana	Mementingkan tujuan
Bersaing	Bekerja sama
Behavioristis	Manusiawi
Verbal	Multi-indriawi
Mengontrol	Mengasuh
Mementingkan materi	Mementingkan aktivitas
Mental (kognitif)	Mental/emosional/fisikal
Berdasarkan waktu	Berdasarkan hasil

Tes Formatif 2

1. Beberapa cara dalam membuat peta konsep dalam pembelajaran akselerasi
   a. Mulai dengan topik di tengah-tengah halaman
   b. Gunakan kata-kata kunci

c. Gunakan simbol, warna, kata, gambar, citra lainnya dan buatlah billboard
d. Buatlah warna-warni
e. Praktik menjadikan lebih sempurna. Kembangkan gaya sendiri
f. Peta konsep menjadi peta memori
g. Peta konsep harus mudah dimengerti. Gunakan alat tulis berwarna terang
h. Duduk dengan tenang lalu visualisasikan
i. Gambar sebuah sketsa atau merancang sebuah kartu grafik, atau diagram

2. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran akselerasi dapat diringkas dengan satu kata MASTER, yaitu :
   a. *Motivating Your Mind* (Memotivasi Pikiran)
   b. *Acquiring The Information* (Memperoleh Informasi)
   c. *Searching Out The Meaning* (Menyelidiki Makna)
   d. *Trigering The Memory* (Memicu Memori)
   e. *Exhibiting What You Know* (Memamerkan Apa yang diketahui)
   f. *Reflecting How You've Learned* (Merefleksikan Bagaimana anda Belajar)

Glosarium

***Accelerated Learning**:* sebuah teknik pembelajaran yang mengadopsi konsep pemanfaatan berbagai input secara paralel.

Lymbic system: bagian tengah dari otak yang memiliki peranan besar dalam emosi dan merupakan "social and emotional brain" yang juga berfungsi sebagai memori jangka panjang.

Neocortex: bagian terbesar dari otak manusia yaitu 80% - 95% yang berfungsi untuk berbahasa, berpikir abstrak, pemecahan masalah, perencanaan masa depan, pengatur gerakan halus dan pengembangan kreativitas.

Rephtilian berain: bagian yang utama dari otak yang mengatur otomatisasi seperti: detak jantung sirkulasi darah, tempatnya insting dan perilaku yang bersifat rutin dan survive.

Wholeness: keseluruhan dalam ilmu pengetahuan, individu, organisasi, dan kehidupan itu sendiri.

DUMMY

UNIT 7 PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAKEM)

Pendahuluan

PAKEM sebagai suatu pendekatan pembelajaran diharapkan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mutu proses pembelajaran di kelas. Peningkatan mutu ini tidak hanya menyangkut mutu kognitif anak, tetapi mencakup keseluruhan aspek peningkatan mutu anak secara komprehensi. Oleh sebab itu, PAKEM berupaya menciptakan sistem lingkungan belajar yang memberi peluang murid terlibat secara aktif baik secara fisik, intelektual, dan/atau emosional, mengembangkan kreativitas, dan menyenangkan (menggairahkan untuk belajar), serta dapat mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal. Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan di sini baik hasil belajar langsung, juga mencakup hasil belajar pengiring (*nurturant effect*).

Prinsip pertama dari PAKEM adalah belajar selalu mencakup adanya keaktifan baik anak maupun keaktifan guru, lebih khusus keaktifan siswa merupakan prasyarat utama dalam proses pembelajaran, dan oleh sebab itu pembelajaran dalam PAKEM berupaya mengoptimalkan keaktifan murid itu. Prinsip kedua adalah prinsip efektif, setiap pembelajaran selalu berusaha mencapai tujuan seoptimal mungkin, baik melalui dampak instruksional maupun dampak pengiring. Prinsip ketiga dari PAKEM adalah pembelajaran yang menyenangkan yang berarti berisi suatu situasi pembelajaran yang menggairahkan dan menantang murid untuk belajar, karena pembelajaran yang demikian dapat memenuhi kebutuhan keingintahuan siswa serta kebutuhan untuk berprestasi (*need achievement*) dari murid.

Sedangkan kreativitas merupakan prinsip yang makin penting. Kreativitas mencakup kawasan berpikir (berpikir kreatif), fantasi dan penciptaan sesuatu yang baru, dan sebagainya. Pengembangan fantasi dan daya cipta dapat dilakukan melalui antara lain mengarang, kerajinan tangan dan kesenian, dan lain-lain; sedangkan berpikir kreatif memerlukan pengembangan tersendiri, di

DUMMY

samping berpikir kritis yang telah menjadi bagian penting dalam pembelajaran di sekolah.

Dari uraian tersebut di atas memberikan gambaran bahwa PAKEM adalah sebuah pendekatan dalam sebuah proses pembelajaran yang mencakup prinsip aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang agar mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas sehingga proses pembelajaran efektif dalam suasana menyenangkan.

Setelah mempelajari Unit 7 ini, anda diharapkan dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan Kriteria strategi PAKEM
2. Menjelaskan prosedur Implementasi Pembelajaran PAKEM
3. Menjelaskan peran kepala sekolah, guru, orang tua dan masyarakat dalam mendukung PAKEM.

Untuk menguasai kompetensi dasar ini, anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan baik melalui membaca naskah dalam Unit 7 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Untuk mengetahui seberapa jauh anda telah menguasai materi dalam Unit 7 ini anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap Sub Unit, dan kemudian mencocokkan jawaban anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah Unit 7 ini. Unit 7 ini terdiri dari Sub Unit 1 dan Sub Unit 2. Sub Unit 1 membahas tentang kriteria strategi pembelajaran PAKEM. Sub Unit 2 membahas tentang penerapan PAKEM dalam pembelajaran.

DIMY

Sub Unit 1
Kriteria Strategi Pembelajaran dari PAKEM

PAKEM sebagai suatu pendekatan pembelajaran di SD-MI telah memuat di dalamnya kriteria utama dalam pemilihan strategi pembelajaran. Secara garis besar, keempat kriteria pembelajaran dalam PAKEM adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif, yaitu pembelajaran yang menekankan aktivitas dan partisipasi peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif karena berperan sebagai subjek belajar di kelas. Peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran yang menyiapkan peserta didik untuk hidup, informasi yang diterima lebih lama diingat dan disimpan, dan lebih menikmati suasana kelas yang nyaman. Contohnya, peserta didik mengemukakan pendapat, tanya jawab, mengembangkan pengetahuannya, memecahkan masalah, diskusi, dan menarik kesimpulan. Tuntutan mengaktifkan siswa dalam setiap pembelajaran sudah tidak terbantahkan lagi secara akademik dan praktis. Oleh karena itu, Pembelajaran aktif mendapat perhatian utama dalam Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (Pendekatan CBSA) yang sangat mengutamakan derajat keaktifan murid yang tinggi. CBSA sebagai pendekatan yang menghendaki adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran dalam bentuk memproseskan perolehan dalam pembelajaran. Dalam rangka kajian PAKEM, perlu ditekankan bahwa keaktifan siswa tersebut tidak hanya keterlibatan fisik, tetapi yang *pertama* adalah keterlibatan mental, khususnya keterlibatan intelektual-emosional. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar harus meliputi berbagai aspek. *Kedua*, dari aspek jasmani seperti pengindraan yaitu mendengar, melihat, mencium, merasa, dan meraba, atau melakukan keterampilan jasmaniah. *Ketiga*, aktif berpikir dengan tanya jawab, mengemukakan ide, berpikir logis dan sistematis, dan sebagainya. *Keempat*, aktivitas sosial seperti berinteraksi atau bekerja dengan orang lain. *Kelima*, aktivitas pengindraan dalam proses belajar dapat memungkinkan terjadinya berbagai bentuk perubahan tingkah laku. Pembelajaran dengan melibatkan pengindraan yang lebih banyak akan memungkinkan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi. Aktivitas peserta didik dalam mengolah dan mengungkapkan ide adalah melakukan proses berpikir. Informasi yang diterimanya melalui pengindraan dipersepsi atau ditanggapi. Berdasarkan tanggapannya, dimungkinkan terbentuk pengetahuan.

Keterlibatan intelektual dapat berbentuk mendengarkan ceramah, berdiskusi, melakukan pengamatan, memecahkan masalah, dan sebagainya, sehingga memberi peluang terjadinya asimilasi dan/atau akomodasi kognitif terhadap pengetahuan baru, serta terbentuknya metakognisi (kesadaran dan kemampuan mengendalikan proses kognitifnya itu). Di samping itu, dapat pula dalam bentuk latihan keterampilan intelektual, seperti menyusun rencana/program, menyatakan gagasan, dan sebagainya. Keterlibatan emosional dapat berbentuk penghayatan terhadap perasaan, nilai, sikap, menguatnya motivasi, dan sebagainya dalam pengembangan ranah afektif. Demikian pula halnya keterlibatan fisik dalam berbagai perbuatan langsung dengan kebalikannya yang spesifik dan segera dalam upaya pembentukan/pengembangan ranah psikomotorik.

a. Prinsip Dasar Pembelajaran Aktif

Munir (2008) menyatakan bahwa prinsip pembelajaran aktif didasarkan pada asumsi tentang hakikat manusia, bahwa manusia pada dasarnya adalah aktif. Berdasarkan prinsip ini pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk aktif melakukan kegiatan sendiri. Peserta didik menentukan apa yang akan dipelajari dan mengembangkan kemampuan yang sudah dimilikinya. Materi pembelajaran yang harus dipelajari peserta didik ditentukan terlebih dahulu oleh pengajar. Peserta didik akan belajar karena merasa mempunyai kebutuhan. Untuk itu peserta didik akan belajar dengan aktif untuk mempelajari materi pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkannya. Pembelajaran menekankan pada pilihan peserta didik yang dilakukan secara bebas bukan pada isi kurikulum atau program belajar. Oleh karena itu, pengajar berperan memberi kemudahan agar peserta didik aktif belajar. Pengajar bukan menyampaikan materi pembelajaran, tetapi bagaimana menciptakan kondisi agar terjadi proses belajar pada peserta didik sehingga dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kondisi tersebut hendaknya bervariasi dan dapat menarik perhatian serta minat peserta didik untuk belajar. Namun demikian, bukanlah berarti peran pengajar diabaikan atau diganti, melainkan diubah. Peran pengajar diubah bukan sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai pengarah dan pemberi fasilitas untuk terjadinya proses belajar (*director and facilitator of learning*).

Sehubungan dengan hal tersebut maka upaya melaksanakan pembelajaran aktif yang menekankan pada proses belajar peserta didik didasarkan atas:

1. Belajar merupakan kegiatan yang bervariasi

   Setiap orang dalam hidupnya mempunyai tujuan. Tujuan itu lahir karena adanya kebutuhan baik jasmani maupun rohani. Atas dasar kebutuhan itulah individu berperilaku, ia belajar. Belajar pada hakikatnya dilakukan melalui berbagai aktivitas baik fisik (jasmani) maupun mental (rohani).

2. Komunikasi dalam pembelajaran berlangsung dalam banyak arah. Proses komunikasi dalam pembelajaran terjadi dalam tiga bentuk, yaitu:

   a. Satu arah (*linear*) atau "*one way traffic communication* ". Komunikasi hanya dari pengajar kepada peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung dengan cara penyampaian materi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik.

   b. Dua arah atau "*two way traffic communication*" . Komunikasi terjadinya dari pengajar kepada peserta didik, atau dari peserta didik kepada pengajar. Pengajar mendapatkan umpan balik (*feedback)* dari peserta didik tentang pelaksanaan pembelajaran.

   c. Banyak arah atau "*multiways traffic communication*" . Komunikasi terjadi dari pengajar ke peserta didik, peserta didik ke pengajar, atau peserta didik ke peserta didik. Suasana belajar dan mengajar di kelas lebih hidup dan dinamis sehingga dapat merangsang kegiatan belajar secara aktif.

3. Belajar Proses (*Learning by Process*)

   Pembelajaran berlangsung dengan lebih menekankan peserta didik belajar melalui proses (*learning by process*), bukan belajar berdasarkan hasil/ produk (*learning by product*). Belajar melalui proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar pada semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (keterampilan). Sedangkan belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif. Belajar yang menekankan pada proses mementingkan kegiatan siswa dalam proses belajar, mencari pengetahuan dan bergelut dengan pengetahuan yang dikajinya, tanpa harus mementingkan siswa langsung dapat menghafal konsep dan prinsip yang dipelajarinya, tetapi hal ini tidak berarti hasil belajar tidak menjadi perhatian sama sekali.

4. Belajar dengan Proses Mengalami

   Peserta didik belajar dengan menghadapkannya pada sesuatu yang nyata atau aktual yang dialaminya dalam kehidupan. Belajar merupakan bagian dari pengalaman hidupnya. Semua aktivitas yang dilalui peserta didik dalam pembelajaran memberikan pengalaman hidup baginya.

DUMMY

Pembelajaran aktif selalu berupaya menghubungkan konsep dan prinsip yang dipelajari selalu terhubung dengan pengalaman nyata dan mengalami secara nyata dalam realitas kehidupan siswa di masyarakat.

5. Pembelajaran Modern

Dalam pembelajaran modern, di mana pembelajaran sudah menggunakan alat teknologi, maka pembelajaran aktif harus memungkinkan siswa untuk belajar melalui kegiatan yang aktif menggunakan perangkat secara langsung.

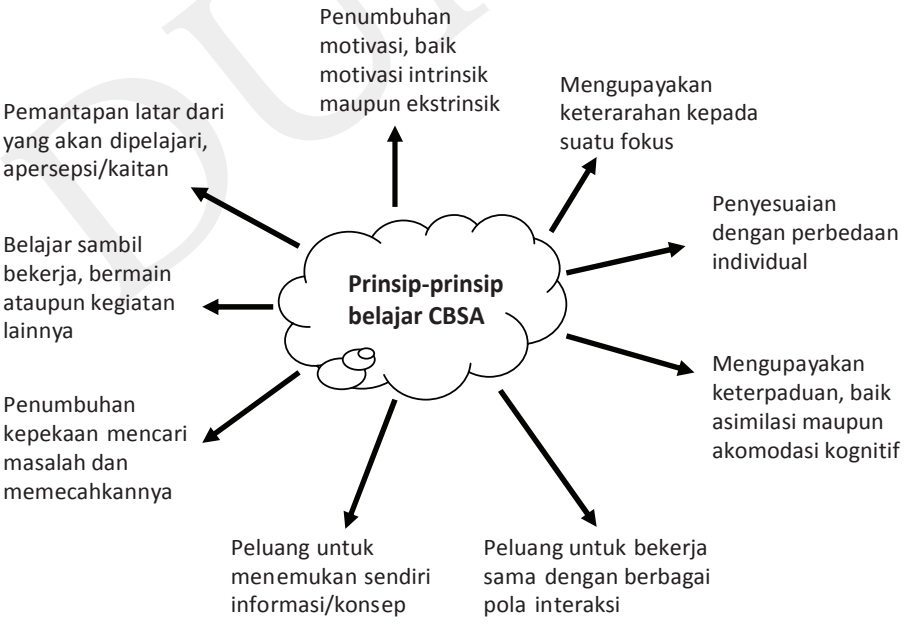
Peserta didik belajar dengan aktif, baik fisik maupun mentalnya, seperti berpikir rasional, berpendapat dengan logis, atau memecahkan masalah dengan baik. Peserta didik belajar dengan menggunakan perangkat atau media. Pengajar berperan sebagai pembimbing, pengarah, atau fasilitator untuk memberi kemudahan kepada peserta dalam belajar. Program pembelajaran sudah tersedia dalam perangkat (*wares*) atau media pembelajaran, baik perangkat lunak/perangkat program (*software*) maupun perangkat keras/perangkat benda (*hardware*). Perangkat lunak berupa program yang dirancang agar peserta didik dapat belajar mandiri. Perangkat keras bisa berupa radio, televisi, atau yang sedang berkembang sekarang adalah komputer dengan jaringan internetnya.

Pada pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komputer (TIK), hal ini dapat dilakukan dengan praktik pembelajaran di laboratorium komputer untuk mempelajari program tertentu atau untuk menjalankan *software multimedia* pembelajaran yang digunakan sebagai media dalam mempelajari materi pembelajaran. Pembelajaran dengan satu komputer yang digunakan oleh pengajar untuk mengaktifkan seluruh peserta didik di kelas atau pembelajaran dengan menggunakan *software multimedia* yang memungkinkan interaktif, atau pembelajaran jarak jauh melalui internet.

Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana tanpa ada perasaan tekanan, rasa takut atau perasaan khawatir dan cemas dalam belajar. Di mana peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran informasi atau pengetahuan dari guru belaka. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Aktif di sini

bersifat fisik maupun mental. Artinya, aktif dalam mengemukakan penalaran (alasan), menemukan kaitan yang satu dengan yang lain, mengomunikasikan ide/gagasan, mengemukakan bentuk representasi yang tepat, dan menggunakan semua itu untuk memecahkan masalah.

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam upaya mengoptimalkan keaktifan murid dalam belajar, baik dari segi yang belajar maupun dari segi yang mengelola proses pembelajaran itu. Prinsip-prinsip belajar itulah yang harus diperhatikan dalam menerapkan CBSA, antara lain: (1) penumbuhan motivasi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, (2) pemantapan latar dari yang akan dipelajari, khususnya pemberian apersepsi/kaitan, (3) mengupayakan keterarahan kepada suatu fokus, seperti suatu konsep inti ataupun permasalahan, sehingga siswa dapat memusatkan perhatian dan mengaitkan/menghubungkan keseluruhan bahan yang sedang dipelajari, (4) belajar sambil bekerja, bermain ataupun kegiatan lainnya, (5) penyesuaian dengan perbedaan individual, (6) peluang untuk bekerja sama dengan berbagai pola interaksi, (7) peluang untuk menemukan sendiri informasi/konsep, (8) penumbuhan kepekaan mencari masalah dan memecahkannya, (9) mengupayakan keterpaduan, baik asimilasi maupun akomodasi kognitif (La Sulo Lipu, 1990: 9-10).


Prinsip-prinsip belajar CBSA
Penumbuhan motivasi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik
Mengupayakan keterarahan kepada suatu fokus
Penyesuaian dengan perbedaan individual
Mengupayakan keterpaduan, baik asimilasi maupun akomodasi kognitif
Peluang untuk bekerja sama dengan berbagai pola interaksi
Peluang untuk menemukan sendiri informasi/konsep
Penumbuhan kepekaan mencari masalah dan memecahkannya
Belajar sambil bekerja, bermain ataupun kegiatan lainnya
Pemantapan latar dari yang akan dipelajari, apersepsi/kaitan

Untuk mewujudkan prinsip belajar di atas, terdapat beberapa hal yang diperhatikan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, antara lain:

a) mengupayakan variasi kegiatan dan suasana belajar dengan penggunaan berbagai strategi pembelajaran;

b) menumbuhkan prakarsa siswa untuk aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran;

c) mengembangkan berbagai pola interaksi dalam pembelajaran, baik antara guru dan siswa maupun antar siswa;

d) menggunakan berbagai sumber belajar, baik yang dirancang (*by design*) maupun yang dimamfaatkan (*utilization*); dan

e) pemantauan yang intensif dan diikuti dengan pemberian balikan yang spesifik dan segera (Sulo Lipu La Sulo, 1990: 10).

Ada beberapa asumsi yang mendasari pembelajaran aktif harus dilakukan untuk meningkatkan hasil perolehan belajar siswa. Sanjaya (2008) mengemukakan asumsi tersebut sebagai berikut:

1) Asumsi filosofis tentang pendidikan, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar mengembangkan manusia menuju kedewasaan yang intelektual, sosial maupun moral. Dengan demikian hakikat pendidikan pada dasarnya adalah: (a) interaksi manusia, (b) pembinaan dan pengembangan potensi manusia, (c) berlangsung sepanjang hayat, (d) kesesuaian dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa, keseimbangan antara kebebasan subjek didik dan kewibawaan guru, (e) peningkatan kualitas hidup manusia.

2) Siswa sebagai subjek didik yang beranggapan bahwa siswa bukanlah manusia dalam ukuran mini, setiap siswa memiliki *individual defference*, siswa pada dasarnya memiliki keaktifan, kreativitas dan dinamis dan siswa pada dasarnya memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

3) Asumsi ketiga berkaitan dengan guru; tanggung jawabnya atas keberhasilan siswa, profesionalisme melaksanakan tugas, kode etik dalam pembelajaran, guru sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator, dan sebagainya.

4) Asumsi keempat berkaitan dengan proses pembelajaran; sebagai suatu sistem, terjadinya interaksi multi arah, tekanan pada proses dan produk secara seimbang inti proses pembelajaran adalah kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran.

DUMMY

Proses pembelajaran aktif adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*), yang menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memvariasi strategi pembelajaran dan inovatif untuk menciptakan sesuatu sehingga dapat membangun suasana pembelajaran yang mendorong anak untuk aktif terlibat dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008) ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk mendorong tumbuhnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

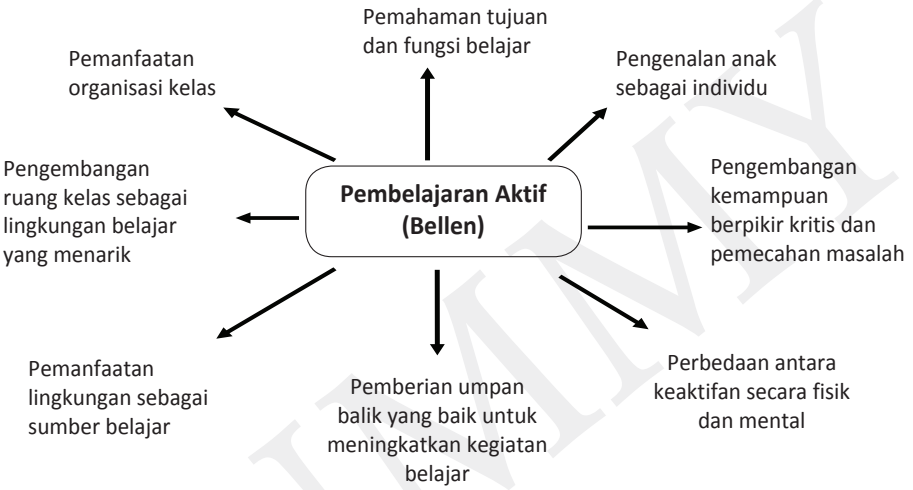
1) Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
2) Menyusun tugas-tugas bersama siswa.
3) Memberikan informasi tentang kegiatan yang harus dilakukan.
4) Memberikan bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya.
5) Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing dan sebagainya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan.
6) Membantu siswa dalam menarik suatu kesimpulan.

Sebagai guru perlu mengetahui indikator apa yang dapat dijadikan panduan untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat sejumlah indikator sebagai petunjuk kadar keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran, indikator ini dapat dilihat dari berbagai situasi:

1) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.
2) Siswa belajar secara langsung (*experiential learning*), yaitu pemberian pengalaman nyata terkait konsep dan prinsip yang dipelajari.
3) Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.
4) Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
5) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.
6) Terjadinya interaksi yang multi arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa serta tidak terjadi dominasi oleh seorang atau sebagian siswa saja pada saat terjadinya interaksi tersebut.

Bellen (Supriono & Sapari, 2001:22) menyatakan, agar pembelajaran aktif dapat tercapai dengan baik, perlu diperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan:

pemahaman tujuan dan fungsi belajar, pengenalan anak sebagai individu, pemanfaatan organisasi kelas, pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, pengembangan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, pemberian umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar, serta pembedaan antara keaktifan secara fisik dan mental.


Pemahaman tujuan dan fungsi belajar
Pemanfaatan organisasi kelas
Pengenalan anak sebagai individu
Pengembangan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik
Pembelajaran Aktif (Bellen)
Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah
Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar
Pemberian umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar
Perbedaan antara keaktifan secara fisik dan mental

Ciri lain dari pembelajaran PAKEM adalah terjadinya suatu proses pembelajaran yang efektif. Makna efektif sangat luas, tetapi suatu proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dengan suasana yang menyenangkan tanpa dicapai suatu pembelajaran yang efektif, maka pembelajaran tersebut akan sia-sia. Ukuran pembelajaran yang efektif sebenarnya relatif, efektif dalam hal waktu, efektif dalam pencapaian kemampuan siswa untuk menguasai bahan pelajaran, efektif dalam pembentukan sikap (*nurturant effect* pembelajaran) atau efektif dari sisi lain. Menjadikan suatu pembelajaran efektif dengan menggunakan pendekatan PAKEM sangat tergantung dengan kemampuan guru itu sendiri untuk menciptakan suasana pembelajaran beserta pendukungnya.

Sebelum membahas guru efektif, terlebih dahulu kita melihat ukuran atau indikator sebuah pembelajaran efektif. Bagaimana menilai bahwa pembelajaran itu efektif? Apakah dilihat dari hasil belajar siswa atau ukuran proses belajar, penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa betah di sekolah untuk belajar? Untuk menjawab itu pendapat Hunt yang disarikan oleh Rosyada (2004:120), menyatakan, pembelajaran itu efektif jika siswa memperoleh pengalaman

baru dan perilakunya berubah menuju titik akumulasi kompetensi yang dikehendaki.

Terdapat lima bagian penting dalam peningkatan efektivitas pembelajaran, yaitu: (1) perencanaan, (2) komunikasi, (3) pembelajaran itu sendiri, (4) pengaturan, dan (5) evaluasi. Moore (Rosyada, 2004:120) menyatakan ada tujuh langkah peningkatan pembelajaran yang efektif yaitu dimulai dari: (1) perencanaan, (2) perumusan berbagai tujuan, (3) pemaparan perencanaan pembelajaran pada siswa, (4) penggunaan berbagai strategi, (5) penutupan proses pembelajaran, dan (6) evaluasi yang akan memberikan, (7) *feed back* untuk perencanaan berikutnya.

Kedua pendapat tersebut sebetulnya mempunyai kandungan yang sama bahwa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seharusnya dimulai dari menyusun rencana pembelajaran, mengomunikasikan perencanaan tersebut kepada siswa, melaksanakan proses pembelajaran, pengelolaan kelas, serta melakukan evaluasi yang hasilnya akan digunakan sebagai masukan untuk perencanaan berikutnya.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, Munir (2008) mengemukakan perbedaan Pembelajaran Aktif dan Pengajaran Tradisional dalam pembelajaran sebagai berikut:

Faktor	Pembelajaran Tradisional	Pembelajaran Aktif
Pengajar	Menyampaikan ilmu pengetahuan atau informasi kepada peserta didik.	Memberikan kemudahan agar dapat menciptakan kondisi agar peserta didik dapat belajar mandiri.
Peserta didik	Pasif hanya menerima ilmu dari pengajar dengan mencatat atau menghafalnya. Peserta didik hanya berinteraksi dengan pengajar.	*Learning by doing learning by Process* Peserta didik berinteraksi dengan pengajar, dengan peserta didik lainnya, sumber atau media pembelajaran termasuk komputer (internet).
Strategi Peserta didikan	Formal, kaku, tidak bervariasi.	Lebih menekankan pada aktivitas individu agar dapat berinteraksi dengan pengajar, dengan sesama peserta didik, atau dengan lingkungannya.
Materi Peserta didikan	Bersumber dari buku paket pelajaran.	Seluruh bahan, alat, atau lingkungan bisa dijadikan materi pembelajaran.

DUMMY

Media Peserta didikan	Umumnya papan tulis dan buku cetak.	Media *by design* dan media *by utilization*. Media *by design*, yaitu media pembelajaran yang dirancang, dipersiapkan, dan dibuat sendiri oleh guru lalu digunakan untuk proses pembelajaran. Contohnya semua media pembelajaran yang dirancang, dipersiapkan dan dibuat sendiri oleh guru. Media *by utilization* atau media pembelajaran yang dimanfaatkan, yaitu media pembelajaran yang dibuat oleh orang lain atau suatu lembaga/ institusi, sedangkan guru hanya tinggal menggunakan atau memanfaatkannya.
Pengelolaan Kelas	Dilakukan di kelas. Para Peserta didik duduk menetap selalu menghadap ke papan tulis.	Peserta didik duduk secara *roling*, yaitu duduknya bisa berpindah-pindah disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran yang dipelajari baik untuk belajar individu, berpasangan atau kelompok. Dapat pula dilakukan di tempat lain dengan *e-learning* atau pembelajaran jarak jauh

2. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik, juga siswa dapat menjadi kreatif dalam proses pembelajarannya. Artinya, siswa kreatif dalam memahami masalah, menemukan ide yang terkait, mempresentasikan dalam bentuk lain yang lebih mudah diterima, dan menemukan kesenjangan yang harus diisi untuk memecahkan masalah. Konsep merencanakan pemecahan masalah adalah alur pemecahan pada memikirkan macam-macam strategi yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah, memilih strategi atau gabungan strategi yang paling efektif dan efisien, dan merancang tahap-tahap eksekusi.

Pembelajaran kreatif menekankan pada pengembangan kreativitas, baik mengenai pengembangan kemampuan imajinasi dan daya cipta (antara lain mengarang, kerajinan tangan, kesenian, dan lain-lain) maupun yang utama yakni pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Pengembangan kemampuan

berpikir kreatif haruslah seimbang dengan pengembangan kemampuan berpikir rasional logis. Pembelajaran di SD-MI, pada umumnya telah banyak mengupayakan pengembangan kemampuan berpikir rasional logis, utamanya melalui pembelajaran matematika (latihan mengerjakan soal matematika dengan jawaban tunggal) dan pertanyaan tertutup (jawabannya tunggal) dalam berbagai mata pelajaran. Yang perlu mendapat perhatian dan upaya yang lebih banyak, adalah pengembangan kemampuan berpikir kreatif., baik melalui pembelajaran matematika maupun pembelajaran lainnya.

Meskipun mempunyai kaitan yang erat, namun dapat dibedakan antara berpikir kritis dan berpikir kreatif. Kedua jenis berpikir tersebut dapat dikaitkan dengan beberapa pendapat tentang berpikir. Edward de Bono membedakan antara: (1) berpikir vertikal yakni logis yang lazim digunakan orang, dan (2) berpikir lateral yakni cara berpikir yang tidak lazim dan berbeda dari yang biasa digunakan orang pada umumnya. J.P. Guilport dan beberapa pakar lainnya membedakan antara: (1) berpikir konvergen yakni berpikir memusat yang cenderung memilih cara-cara tradisional dan yang rutin dalam pemecahan masalah, dan (2) berpikir divergen yakni berpikir memencar yang cenderung mencari cara-cara baru yang tak lazim, bahkan kadang-kadang nyentrik, dalam memecahkan persoalan. Berpikir rasional logis yang kritis pada umumnya termasuk dalam berpikir vertikal atau berpikir konvergen, sedang berpikir kreatif termasuk dalam berpikir lateral atau berpikir divergen. Perlu ditekankan bahwa klasifikasi tersebut bukanlah sesuatu yang bertentangan dan saling meniadakan, karena kedua jenis berpikir itu (vertikal dan lateral, konvergen dan divergen, ataupun kritis dan kreatif) dapat berkembang sepenuhnya dalam diri seseorang. (Sulo Lipu La Sulo, 2006). Selanjutnya, berpikir itu erat kaitannya dengan fungsi otak besar (*cerebrum*). Otak tersebut terdiri atas dua bagian, yakni (1) belahan kiri yang berhubungan dengan fungsi tubuh sebelah kanan, dan (2) belahan kanan yang berhubungan dengan fungsi tubuh sebelah kiri. Dalam kaitannya dengan berpikir, kedua belahan otak tersebut mempunyai fungsi yang berbeda. Beberapa pakar seperti Betty Edwards dan Conny R. Semiawan (dari Sulo Lipu La Sulo, 2006:2) menyatakan bahwa pada orang biasa (bukan kidal), belahan otak kiri lebih berfungsi untuk berpikir linier, logis, rasional, memorisasi dan persepsi kognitif konvergen; sedangkan belahan otak kanan berfungsi untuk menyimak situasi keseluruhan secara holistik, imaginatif, kreatif dan sistematik. Dengan demikian, pengembangan secara seimbang antara berpikir kritis dan berpikir kreatif akan memberi peluang pengembangan kedua belahan otak tersebut secara seimbang. Pengembangan berpikir logis/kritis sangat sesuai dengan pelatihan intelektual yang menuntut jawaban tunggal dan pasti misalnya latihan dengan pertanyaan

tertutup (matematika: 4 x 3 = ...), tes objektif, tes isian singkat, dan lain-lain. Sedang pengembangan berpikir kreatif dilakukan dalam latihan intelektual yang menuntut jawaban jamak dan bervariasi, umpamanya pertanyaan terbuka (mengapa, apa alasannya, apa bukti/contohnya, dan lain-lain) dalam pembelajaran matematika dengan pertanyaan/soal yang jawaban jamak (antara lain : .... x .... = 12), dalam menjawab soal/tes essay, dan sebagainya. Pembelajaran dengan metode tanya jawab yang berisi pertanyaan-pertanyaan kognitif tingkat tinggi (aplikasi, analisis, sintesis, dan/atau evaluasi), dengan metode diskusi (yang memberi kebebasan murid mengemukakan pendapat), metode curah pendapat, metode debat, dan lain-lain merupakan sarana yang baik untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif itu.

Model pembelajaran yang inovatif pada dasarnya adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran kreatif ini lebih memfokuskan diri pada upaya untuk menumbuhkan kreativitas anak sebagai hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam model ini dituntut proses pembelajaran yang kreatif. Dengan demikian, maka kreativitas dalam pembelajaran ini mencakup berbagai aspek pembelajaran, baik yang menyangkut bahan pembelajaran, metode, strategi, maupun media pembelajarannya, serta media lain yang dapat menunjang penyelenggaraan pembelajaran.

Perubahan dan pengembangan dalam proses pembelajaran yang kreatif adalah perubahan dan pengembangan dalam proses, artinya guru tidak hanya menggunakan satu strategi pembelajaran, tetapi dalam suatu proses pembelajaran dalam dilakukan perubahan variasi strategi secara terencana dan terarah. Arah yang ingin dicapai harus berfokus sejauh mana suatu strategi yang dipakai dan divariasikan dapat mengembangkan kreativitas anak dalam belajar. Perubahan dan pengembangan yang terjadi benar-benar diperhitungkan dan dipertimbangkan. Satu hal yang tidak boleh dilupakan dalam mengupayakan perubahan dan pengembangan adalah, bahwa perubahan dan pengembangan tersebut harus berada dalam koridor menyenangkan. Baik bagi guru maupun bagi siswa selaku pembelajaran . Perubahan-perubahan itu mampu mengantar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan benar-benar dijiwai oleh hati nurani guru. Guru tidak semata-mata sekadar menyampaikan apa yang ada dalam buku, melainkan di dalam menyampaikan materi pembelajaran betul-betul penuh dengan kejiwaan dari hati nurani pribadi guru (Zamroni, 2003).

Proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa adalah proses pembelajaran yang memberikan tantangan kepada siswa, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu merangsang kerja otak secara

maksimal. Untuk itu guru perlu berupaya menumbuhkan rasa ingin tahu dari siswa, mencoba sesuatu, menganalisis gejala dalam konteks konsep dan bereksplorasi seberapa bebas tapi terbimbing. Dengan kata lain, pembelajaran harus mampu memberikan dan menumbuhkan siswa untuk belajar dan berpikir, yang oleh Sanjaya (2008) disebut dengan *learning how to learn* dan *learning how to do*. Proses pembelajaran yang kreatif dapat menggunakan berbagai strategi dan tipe–tipe pembelajaran aktif seperti: *inquiry*, *discovery*, berbasis masalah, dan strategi atau tipe belajar lainnya sesuai dengan aspek-aspek yang akan ditumbuhkembangkan dalam diri siswa.

3. Pembelajaran Efektif

Efektivitas pembelajaran menjadi ukuran bagi semua guru untuk melihat keberhasilannya dalam melaksanakan tugas profesionalnya sebagai guru. Aspek efektivitas pembelajaran merupakan kriteria penting dalam setiap pembelajaran yakni tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran itu mencakup penguasaan IPTEKS sebagai bahan ajar, tetapi juga pembentukan keterampilan/kemampuan belajar yang lebih efektif dan efisien (belajar bagaimana belajar), bahkan pembentukan kemampuan meta-kognisi (kemampuan pengendalian proses kognitif itu sendiri). Efektivitas pembelajaran tampak pada perubahan perilaku (kognitif/afektif/psiko motorik) yang relatif tetap seperti yang ditetapkan sebagai tujuan pembelajaran/indikator/kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum SD-MI. Pencapaian tujuan pembelajaran itu haruslah di dalam latar pencapaian tujuan pendidikan yang lebih umum (seperti yang ditetapkan dalam Tujuan Umum Pendidikan Nasional). Secara khusus efektivitas pembelajaran dapat dilihat seberapa jauh kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum yang diberlakukan di sekolah tersebut dapat tercapai, atau kompetensi lulusan seperti yang ditetapkan dalam standar kompetensi lulusan.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mendidik, yang secara serentak dapat mencapai dua sisi penting dari tujuan pendidikan di sekolah yakni (1) memiliki/menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), dan (2) membangun diri pribadi sebagai penanggung eksistensi manusia. Meskipun keduanya mungkin terjadi hubungan timbal balik, tetapi pemantapan kesejatian diri (*being*) lebih penting daripada apa yang tergolong sebagai milik (*having*) yakni memiliki IPTEKS itu (Fuad Hasan, 1996, dari Sulo Lipu La Sulo, 1999: 31). Dengan demikian, pembelajaran efektif haruslah dipandang sebagai pembelajaran yang mendidik, yang secara serentak mengembangkan jati diri (kepribadian) muridnya serta membantu

muridnya untuk memiliki IPTEKS. Perlu ditekankan bahwa pencapaian kedua sisi tujuan pendidikan di sekolah itu akan mampu diwujudkan bukan hanya melalui pembelajaran (baik dampak instruksional maupun dampak pengiring), tetapi juga keteladanan guru dan seluruh personel sekolah lainnya. Dengan demikian, pendidikan di sekolah diharapkan dapat mewujudkan tujuan pendidikan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya, yakni manusia Indonesia sebagai fakta apriori, yang kemudian dibangun dengan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi serta keahlian dan kemahiran lainnya sebagai fakta aposteriori (Fuad Hasan, 1996, dari Sulo Lipu La Sulo, 1999: 31-32) Seperti diketahui, fungsi dan tujuan pendidikan nasional memberikan tekanan yang seimbang dan serasi kedua sisi tujuan pendidikan itu seperti termuat dalam Undang- undang RI No. 20 Tahun 2003, pasal 3) sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Undang-Undang, Nomor 20 Tahun 2003: 5-6).

Dengan demikian, pencapaian Tujuan Umum Pendidikan Nasional (TUPN) tersebut di atas seyogyanya menjadi acuan umum dalam penilaian efektivitas pembelajaran di SD-MI, yakni apakah pembelajaran yang dilaksanakan itu telah ikut serta secara nyata untuk mewujudkan TUPN itu. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif. Maksudnya, tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik (kompetensi) setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain. Jadi, efektif artinya berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan.

Apabila pembelajaran efektif ini dilihat dari sisi kemampuan proses pembelajaran dalam menghasilkan siswa yang memiliki afektif yang baik, selain kognitif dan psikomotorik, maka proses pembelajaran yang disarankan untuk membentuk afektif siswa menurut Sanjaya (2008) adalah sebagai berikut:

1. Model Konsiderasi

   Model konsiderasi (*the consideration models*) dikembangkan oleh Paul (humanis) yang berasumsi bahwa pembentukan moral tidak sama

dengan pembentukan/pengembangan kognitif dan rasional. Model ini menekankan kepada strategi pembelajaran yang dapat membentuk kepribadian. Implementasinya guru dapat mengikuti tahap-tahap sebagai berikut:

a) Menghadapkan siswa pada suatu masalah yang mengandung kompleks dalam kehidupan sehari-hari, ajak siswa membayangkan seandainya dia berada dalam masalah tersebut, bagaimana dia bersikap.

b) Meminta siswa menganalisis situasi masalah dengan melihat bukan hanya yang tampak, tetapi juga yang tersirat, misalnya kebutuhan, perasaan dan lain-lain.

c) Meminta siswa menuliskan tanggapannya terhadap masalah.

d) Mengajar siswa merespons tanggapan orang lain dan membuat kategorinya.

e) Mendorong siswa merumuskan akibat dari setiap tindakan yang diusulkannya untuk mengatasi masalah.

f) Membawa siswa memandang permasalahan dari berbagai perspektif.

g) Meminta siswa merumuskan sendiri tindakan yang harus dilakukan sesuai dengan pilihannya berdasarkan pertimbangannya sendiri.

2. Model Pengembangan Kognitif (*cognitive development models*)

Model ini dikembangkan oleh Lawrence Kohlberg, yang beranggapan bahwa manusia terjadi sebagai proses restrukturisasi kognitif yang berlangsung secara berangsur-angsur menurut urutan tertentu. Menurutnya Morla manusia berkembang melalui 3 tingkat, setiap tingkat terdiri dari 2 tahap. Yaitu:

a) Tingkat Prakonvensional, terdiri dari tahap:
   1) Tahap orientasi hukuman dan kepatuhan
   2) Orientasi instrumental-relatif

b) Tingkat Konvensional, terdiri dari tahap:
   1) Keselarasan interpersonal
   2) *System social* dan kata hati

c) Tingkat Post Konvensional, terdiri dari tahap:
   1) Kontrak social
   2) Prinsip etis yang universal

DUMMY

3. Teknik mengklarifikasi nilai (*value clarification technique*), yang berupaya membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. Penanaman nilai dilakukan melalui proses analisis nilai yang sudah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian menyelaraskannya dengan nilai baru. John Jarolimek seperti dikutip Sanjaya (2008) menyebutkan 7 (tujuh) langkah pembelajaran yang dibagi dalam tiga tingkat sebagai berikut:
    1) Kebebasan memilih, pada tingkat ini terdapat tiga tahap, yaitu:
        a) Memilih secara bebas (bebas memilih nilai yang dianggap terbaik, tanpa paksaan).
        b) Memilih dari beberapa alternatif, tersedia alternatif, tetapi siswa dibebaskan memilih dari alternatif yang ada.
        c) Memilih setelah dilakukan analisis pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat pilihan.
    2) Menghargai
        a) Adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya, sehingga nilai tersebut akan menjadi bagian integral dari dirinya.
        b) Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral dalam dirinya di depan umum. Artinya bila kita menganggap nilai itu suatu pilihan, maka kita akan berani dengan penuh kesadaran untuk menunjukkannya di depan orang lain.
    3) Berbuat, terdiri dari:
        a) Kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya.
        b) Mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya. Artinya, nilai yang menjadi pilihannya itu harus tercermin dalam kehidupannya sehari-hari.

Beberapa hal yang harus dihindari guru dalam mengimplementasikan teknik ini adalah:

1. Hindari penyampaian pesan melalui proses pemberian nasihat, yaitu memberikan pesan moral yang menurut guru dianggap baik.
2. Jangan memaksa siswa untuk memberikan respons tertentu apabila memang siswa tidak menghendakinya.
3. Usahakan dialog secara bebas dan terbuka, sehingga siswa akan mengungkapkan perasaannya secara jujur dan apa adanya.

4. Dialog dilaksanakan kepada individu, bukan kepada kelompok kelas.
5. Hindari respons yang dapat menyebabkan siswa terpojok, sehingga ia menjadi pasif.
6. Tidak mendesak siswa pada pendirian tertentu.
7. Jangan mengorek alasan siswa lebih mendalam.

4. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang mempunyai suasana yang mengasyikkan sehingga perhatian peserta didik terpusat secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*"time on task"*) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Aspek ini berkaitan dengan motivasi dan minat murid dalam belajar yang harus terus ditumbuhkan dan dikembangkan selama pembelajaran berlangsung. Kesenangan belajar bukan hanya karena lingkungan belajar yang menggairahkan (mungkin belajar sambil bermain, menggunakan lingkungan alam sekitar, dan sebagainya), tetapi juga karena terpenuhinya hasrat ingin tahu (*need achievement*) murid. Pembelajaran yang menyenangkan memerlukan dukungan pengelolaan kelas dan menggunakan media pembelajaran, alat bantu dan/atau sumber belajar yang tepat. Pembelajaran yang menyenangkan dapat juga tercipta karena proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik belajar murid (seperti: konkret, holistik, manipulatif, dan lain-lain), dengan menerapkan Pendekatan CBSA dan/atau Pendekatan Keterampilan Proses (kalau perlu: kaji kembali Unit 4 dan Unit 5 tentang kedua pendekatan itu).

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif sebagai sarana belajar, dengan kata lain, belajar sambil bermain. Seperti diketahui, dunia anak-anak seusia murid SD-MI adalah dunia bermain. Melalui permainan, mereka itu mengembangkan diri serta mulai memahami status dan perannya dalam kelompok teman sebayanya, yang sangat bermanfaat untuk memahami dan menunaikan status dan perannya dalam masyarakat kelak setelah dewasa. (Catatan: di SD-MI, murid belajar sambil bermain, bandingkan/bedakan hal itu dengan pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yakni: bermain sambil belajar). Pembelajaran melalui permainan edukatif telah banyak diteliti dan dikaji sebagai upaya melakukan inovasi pembelajaran di sekolah. Terdapat satu prinsip utama dalam pemilihan permainan edukatif itu dalam pembelajaran, yakni harus mengandung secara selaras dan seimbang antara komponen menyenangkan dan komponen pencapaian tujuan pembelajaran.

Sanjaya menyatakan bahwa proses pembelajaran sebagai suatu proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa hanya mungkin dapat berkembang apabila siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Ini berarti bahwa pembelajaran dituntut untuk menciptakan proses yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pakar pendidikan belanda pernah menyatakan bahwa ciptakan suasana belajar seperti di taman bunga. Hal itu berarti bahwa suasana pembelajaran harus *enjoyful*. Suasana yang menyenangkan ini tidak hanya dapat dilakukan dengan penataan ruangan, lingkungan, cahaya, keasrian kebersihan dan keamanan saja, tetapi juga sangat tergantung ketepatan guru dalam memilih pendekatan pembelajaran yang dilakukan. Beberapa tipe pembelajaran pada strategi koperatif dan kontekstual dapat digunakan pada proses pembelajaran agar menumbuhkan suasana yang menyenangkan tersebut. Strategi tersebut misalnya menggunakan *Team Game Tournament, learning by game* dan sebagainya (lihat beberapa model pembelajaran dalam koperatif *learning*).

Agus Sampurno (2008) mengemukakan konsep tentang bagaimana menciptakan suasana kelas yang mendukung bagi suasana pembelajaran di sekolah dasar sebagai berikut:

Saat sedang mengajar guru tidak hanya dihadapkan pada tantangan untuk menampilkan pembelajaran yang kreatif namun juga tantangan untuk mengendalikan perilaku siswa. Perilaku yang harus dikendalikan adalah perilaku yang membuat gaduh, mencari perhatian dan membuat si pelaku dan seluruh kelas menjadi tidak berkonsentrasi saat menerima pembelajaran. Guru juga menjadi mudah emosi dan tidak konsentrasi saat mengajar.

Di bawah ini adalah resep yang patut dicoba untuk menciptakan suasana kelas yang mendukung pembelajaran.

1. Episode anda di ruang kelas mulai pada saat anda memasuki atau siswa masuk ke kelas anda. Untuk itu tunjukkan paras muka yang optimis dan siap mengajar. Senyum adalah bahasa tubuh yang paling baik.
2. Gunakan suara 'di dalam ruangan' saat mengajar, tidak terlalu pelan dan tidak berteriak.

   Apabila anda bersuara pelan maka siswa secara alami akan ribut dan membuat kegaduhan. Bila anda berteriak maka anda harus berpikir ulang mengubah mata pelajaran yang anda ajarkan sekarang untuk menjadi guru *physical education* atau guru olah raga.
3. Aturlah tempat duduk di kelas anda dengan duduk berkelompok, anda menjadi punya celah untuk ke sudut kelas sekalipun dengan mudah untuk mengontrol siswa.

4. Lakukan kontrol terhadap siswa tetapi juga memotivasi siswa agar siswa menjadi mandiri.
5. Jangan membawa suasana hati anda dari rumah, anda jadi lebih mudah emosi. Bila sebagai guru anda sudah emosi maka suasana kelas menjadi patuh yang 'semu'.
6. Buatlah peraturan kelas lima buah minimum dan sepuluh buah maksimum.
7. Konsisten saat menerapkan dan menjatuhkan konsekuensi.
8. Buat diri anda menjadi *role model* dari peraturan tersebut.
9. Setiap memutuskan sesuatu di kelas selalu memberikan alasan untuk setiap keputusan.
10. Ciptakan suasana kelas dua arah, siswa boleh bicara asal menunjuk tangan (jadikan hal tersebut sebagai salah satu peraturan di kelas rendah).
11. Ciptakan suasana saling menghargai, minta siswa mendengarkan anda saat sedang berbicara, serta minta seluruh kelas menghargai apabila ada temannya yang berbicara atau memberikan ide.
12. Minta kelas untuk menaati semboyan 'hanya ada satu orang yang berbicara'.
13. Apabila ada siswa yang membuat gaduh bersikaplah tegas tapi ramah saat bersamaan doronglah siswa untuk mengubah sikap negatif.
14. Berikan juga penguatan dan motivasi positif, berkonsentrasilah pada perilaku positif siswa bukan pada perilaku negatif siswa.
15. Carilah artikel mengenai perilaku siswa dan tingkatkan terus kecerdasan emosi anda.
16. Rencanakanlah pembelajaran anda dengan baik, gunakan perencanaan mingguan.
17. Kenali siswa anda dan lakukan komunikasi yang baik dengan mereka.
18. Perlakukan siswa sebagai individu.

Akhirnya sebuah kelas yang baik juga bukan kelas yang sunyi senyap, tapi kelas yang 'hidup' yang di dalamnya guru dan siswa saling menghargai sehingga aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan baik tanpa gangguan perilaku ataupun kegaduhan.

a. Contoh pembelajaran menyenangkan dalam Pembelajaran Bahasa

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD-MI, telah dikembangkan bermacam-macam permainan edukatif yang dapat dipergunakan dalam

DUMMY

pembelajaran Bahasa Indonesia itu. Beberapa di antara permainan edukatif itu (Djuanda, 2006, dalam Konsorsium, 2006:166-171) adalah sebagai berikut:

1. **Bisik berantai**. Membisikkan kata (untuk kelas awal) atau kalimat/cerita (untuk kelas lanjut) secara berantai, kata/kalimat itu akan diucapkan dengan keras oleh murid terakhir. Kalau terjadi kekeliruan/kesalahan, dicari siapa penyebabnya. Bisik berantai ini dapat diperlombakan antar kelompok murid.
2. **Lihat dan katakan**. Yakni permainan untuk melatih keterampilan berbicara dan menyimak, yang diperlombakan antar kelompok murid. Setumpuk benda/sayuran/buah ditempatkan dalam kotak tertutup. Seorang anggota tiap kelompok memperhatikan salah satu benda dalam kotak itu, kemudian menyampaikan secara jelas ciri-cirinya, rasanya, warnanya, dan lain-lain kepada kelompoknya. Anggota kelompok yang lain mengambil benda yang dimaksud. Pemenangnya adalah kelompok yang cepat dan tepat mengambil benda yang dimaksud.
3. **Detektif dan informannya**. Murid secara berpasangan, seorang sebagai detektif dan seorang lainnya sebagai informan. Informan memilih seorang temannya di kelas sebagai sasaran pencarian (penjahatnya) dan menuliskan keterangan sebagai laporan kepada detekif. Detektif membaca laporan itu dan harus menebak dengan betul sasaran yang dimaksudkan informan. Permainan ini melatih menulis dan membaca dengan cermat.
4. **Baca dan lakukan**. Untuk kelas awal yang telah dapat membaca murid secara berpasangan, seorang membaca (perintah yang telah disiapkan, umpama menari sambil pegang telinga) dan pasangannya melakukan perintah itu. Guru mengamati ketepatan pembacaan dan pelaksanaan perintahnya. Setelah sekian kali pelaksanaannya, peran murid dipertukarkan.
5. **Stabilo kalimat**. Untuk kelas lanjut, murid dibagi dalam beberapa kelompok untuk berlomba mencari dan menandai dengan stabilo kalimat yang salah dalam satu wacana yang telah disiapkan (sengaja ada beberapa kalimat yang salah di antara kalimat yang benar) selama waktu yang telah ditentukan. Pemenangnya adalah yang berhasil menemukan paling banyak kalimat yang salah dengan benar.

DUMMY

b. Contoh pembelajaran menyenangkan dalam Pembelajaran Matematika.

Untuk pembelajaran matematika, telah pula dikembangkan berbagai permainan yang dapat dipergunakan, di antaranya sebagai berikut:

1. Operasi hitung dengan kartu. Murid dibagi dalam kelompok kecil (sekitar 3 orang) yang bertanding secara kelompok berpasangan. masing-masing kelompok memegang sejumlah kartu yang telah ditulis angka berbeda-beda (umpama 1-10 di kelas awal). Setelah kartu dikocok, dua kelompok mengambil satu kartu dan kelompok lainnya berlomba menyebut jumlahnya. Pemenangnya adalah yang tepat dan cepat menjawab. Dapat pula dengan operasi hitung lainnya: seperti bilangan yang besar dikurangi yang lebih kecil (selisihnya), perkalian, dan lain-lain.
2. Untuk pemahiran pengenalan lambang bilangan dapat dilakukan secara terpadu dengan mata pelajaran penjas, sebagai berikut:
   a) Menjelang akhir pembelajaran penjas di lapangan, guru mengelompokkan murid putra dan putri, serta membagikan lambang bilangan kepada semua murid (umpama murid putra dan putri masing-masing berjumlah 15 orang, berarti lambang bilangan yang dibagikan adalah 1-15);
   b) Murid diatur dalam satu lingkaran secara berurutan sesuai lambang bilangan miliknya (umpama mulai dengan 1, di sebelah kanannya pemegang 2, demikian seterusnya, sehingga pemegang 15 berada di sebelah kiri pemegang 1);
   c) Kelompok putri pemegang 1 diberi bola basket mini, dan putra diberi bola kaki mini;
   d) Guru memberi aba-aba kepada pemegang nomor berapa bola akan diarahkan dengan (1) putri melemparkan bola basket, dan (2) putra menendang bola kaki. Demikian seterusnya, sampai selesai pembelajaran penjas yang dipadukan dengan matematika itu. Pembelajaran sambil bermain itu dapat merupakan selingan yang menyenangkan bagi murid, yang dapat disertai dengan pemberian hadiah bagi murid yang tidak pernah membuat kesalahan dalam melempar (umpama dengan hadiah berupa bendera kecil, dan lain-lain), dan/atau denda bagi murid yang membuat kesalahan (dengan tugas tambahan seperti menyebutkan lambang bilangan dengan menghitung mundur dari besar sampai yang kecil). Pembelajaran dengan variasi yang mengombinasikan antara pembelajaran terpadu (pendidikan jasmani dan matematika) dan dilakukan dalam permainan dapat menyenangkan murid dalam belajar.

Rangkuman

Berdasarkan uraian tersebut di atas, kita dapat menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran PAKEM sebagai berikut:

PAKEM adalah sebuah pendekatan dalam sebuah proses pembelajaran yang mencakup prinsip aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang agar mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas sehingga proses pembelajaran efektif dalam suasana menyenangkan. Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana tanpa ada perasaan tekanan, rasa takut atau perasaan khawatir dan cemas dalam belajar, sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Pembelajaran kreatif menekankan pada pengembangan kreativitas, baik mengenai pengembangan kemampuan imajinasi dan daya cipta (mengarang, kerajinan tangan, kesenian, dan lain-lain) maupun yang utama yakni pengembangan kemampuan berpikir kreatif, artinya guru tidak hanya menggunakan satu strategi pembelajaran, tetapi dalam suatu proses pembelajaran dalam dilakukan perubahan variasi strategi secara terencana dan terarah.

Proses pembelajaran yang kreatif dapat menggunakan berbagai strategi dan tipe-tipe pembelajaran aktif seperti: *inquiry*, *discovery*, berbasis masalah, dan strategi atau tipe belajar lainnya sesuai dengan aspek-aspek yang akan ditumbuhkembangkan dalam diri siswa.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mendidik, yang secara serentak dapat mencapai dua sisi penting dari tujuan pendidikan di sekolah yakni (1) memiliki/menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), dan (2) membangun diri pribadi sebagai pemanggung eksistensi manusia.

Pembelajaran menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang mempunyai suasana yang mengasyikkan sehingga perhatian peserta didik terpusat secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (“*time on task*”) tinggi. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif sebagai sarana belajar, dengan kata lain, belajar sambil bermain. Strategi tersebut misalnya menggunakan *Team Game Tournament*, *learning by game,* dan sebagainya.

Latihan 1

1. Jelaskan dengan bahasa anda sendiri apa yang dimaksud dengan PAKEM?
2. Langkah-langkah apa yang harus dilakukan guru agar pembelajaran efektif?

Tes Formatif 1

1. Jelaskan dengan singkat apa yang dimaksud dengan PAKEM
2. Kemukakan landasan teoretis dan empirik pelaksanaan PAKEM

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Sub Unit 2
Penerapan PAKEM dalam Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran yang mengutamakan keaktifan dan kreativitas sehingga efektif dan menyenangkan peserta didik menuntut penguasaan berbagai metode mengajar serta berbagai keterampilan dasar mengajar. Penguasaan berbagai metode mengajar tersebut akan memberi keleluasaan untuk memilih metode yang sesuai dengan tujuan, materi, peserta didik, dan lain-lain sehingga dapat diterapkan prinsip-prinsip dari PAKEM secara optimal. Dari sisi lain, keleluasaan dalam memilih metode sesuai dengan strategi pembelajaran yang dipilih itu harus ditunjang oleh penguasaan berbagai keterampilan dasar mengajar; umpamanya sebagai contoh, penggunaan metode tanya-jawab harus didukung oleh kemampuan guru yang memadai tentang keterampilan bertanya.

Terdapat sejumlah metode pengajaran yang dapat dipilih/digunakan dalam suatu pembelajaran tertentu, seperti: ceramah, tanya-jawab, diskusi kelompok kecil, kerja kelompok, pemberian tugas, demonstrasi, eksperimen, simulasi, pengajaran unit, penemuan, dan sebagainya (Ingat kajian Unit 6 dan 7 tentang metode mengajar). Pemilihan dan penggunaan berbagai metode mengajar itu berpeluang untuk menerapkan prinsip PAKEM secara optimal, utamanya dengan menggunakan kombinasi berbagai metode sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sebagai contoh, metode pemberian tugas digunakan untuk melakukan kegiatan individual, hasil kerja individual dibandingkan dan didiskusikan dalam kelompok kecil, dan dilanjutkan dengan kegiatan klasikal berupa laporan hasil diskusi kelompok kecil (dalam diskusi pleno). Dari sisi lain, penggunaan berbagai metode mengajar itu harus ditunjang dengan penguasaan guru terhadap berbagai keterampilan dasar mengajar, seperti: bertanya, mengadakan variasi, menjelaskan, pemberian penguatan, membuka dan menutup pelajaran, mengajar kelompok kecil dan perorangan, mengelola kelas, membimbing diskusi kelompok kecil, dan sebagainya. Seperti diketahui, penggunaan berbagai keterampilan dasar mengajar itu merupakan bekal awal guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penguasaan berbagai keterampilan dasar mengajar akan sangat membantu guru dalam menerapkan berbagai metode mengajar. Selanjutnya, dengan penguasaan yang baik tentang berbagai keterampilan dasar mengajar dan metode mengajar, akan memberi peluang bagi guru untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

DRAFT

A. Komponen Pendukung Pakem

Keberhasilan PAKEM dipengaruhi oleh beberapa komponen. Di antaranya adalah guru dan kepala sekolah, orang tua siswa, komite sekolah, masyarakat Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pertanyaannya adalah sejauh mana dan dalam konteks apa komponen-komponen tersebut dapat mendukung PAKEM?

1. Guru dan Kepala Sekolah

Guru dan Kepala Sekolah merupakan komponen yang secara langsung bersentuhan dengan pembelajaran di kelas. Pernahkah anda mengidentifikasi peran guru dan Kepala Sekolah dalam pembelajaran? Berikut akan diuraikan peran Guru dan Kepala Sekolah dalam PAKEM di kelas.

a. Guru

Guru memiliki pengaruh dan peran yang sangat penting dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah. Menurut Nurkholis (2005), peran guru dalam MBS adalah sebagai rekan kerja, pengambil keputusan dan pengimplementasi program pembelajaran. Berkaitan dengan program implementasi program pembelajaran disebutkan bahwa guru harus memiliki pengetahuan tentang pembelajaran dan kurikulum.

Berkenaan dengan PAKEM, tentunya anda sependapat bahwa strategi tersebut seharusnya dikembangkan oleh guru dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan dan sesuai dengan standar isi dapat dicapai dengan melibatkan siswa secara aktif, kreatif, efektif, dan dalam kondisi yang menyenangkan.

Anda akan diajak kembali untuk melihat tanggung jawab guru dalam pembelajaran. Terdapat empat tanggung jawab guru dalam pembelajaran, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengelolaan kelas, dan (4) penilaian/ evaluasi. Pada tahap perencanaan guru dituntut untuk menyiapkan silabus, program tahunan, program semester dan rencana pelaksanaan pembelajaran dan pendukungnya (RPP). Dalam konteks penyusunan RPP ini, peran guru sangat penting dalam mendesain sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran yang PAKEM. Perencanaan yang jelas dan lengkap dengan strategi PAKEM yang didukung oleh perencanaan perangkat dan pendukung PAKEM akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Bagaimana dengan anda, sudahkah tanggung jawab perencanaan ini sudah dilaksanakan? Saya yakin anda telah melaksanakan tanggung jawab ini, walaupun masih perlu penyempurnaan agar menjadi lebih baik.

DIMMY

Pada tahap pelaksanaan, peran guru adalah melakukan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Artinya, pembelajaran sudah sesuai dengan silabus dan RPP yang disusun ketika strategi PAKEM telah disiapkan secara matang dan baik di dalam RPP, maka strategi PAKEM tersebut betul-betul dilaksanakan oleh seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagaimana dengan anda? Apakah di dalam pembelajaran, anda sudah mengacu kepada silabus dan RPP yang telah anda susun? Pertanyaan ini muncul karena masih ada dan mungkin kebanyakan guru masih belum mengacu kepada silabus dan RPP yang sudah disusun, tetapi lebih mengacu kepada buku-buku paket yang belum tentu sesuai dengan RPP yang telah disiapkan.

Pada tahap pengelolaan kelas, peran guru dalam penerapan strategi PAKEM baik secara fisik maupun substantif akan sangat tergambar dengan jelas. Masihkah anda ingat dengan pengelolaan kelas yang dikemukakan oleh Semiawan (1987) dan Hunt (Rosyada, 2004). Pengelolaan kelas dibagi menjadi tiga bagian penting yaitu pengaturan kelas, pengelompokan siswa dan penggunaan tutor sebaya. Keberhasilan PAKEM dipengaruhi oleh sejauh mana guru mampu mengelola dan menguasai kelas dengan baik. Artinya, pengelolaan yang efektif akan memudahkan guru di dalam pembelajaran untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pengelolaan kelas tentu saja tidak terlepas dari bagaimana RPP disusun.

Aspek penting lainnya dalam kerangka PAKEM adalah bagaimana proses penilaian dilakukan. Untuk mendukung PAKEM, guru mempunyai tanggung jawab dalam menyusun penilaian yang menyentuh berbagai ranah dan menggunakan berbagai cara dan alat penilaian yang sesuai. Di samping itu, guru juga dapat menilai perubahan dan perkembangan aktivitas serta perolehan belajar siswa selama proses pembelajaran di dalam/di luar kelas melalui penilaian tertulis, kinerja, proyek, produk, dan juga portofolio. Keterpaduan penilaian yang dilakukan guru dalam kerangka PAKEM sangat membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif, aktif, dan dalam kondisi menyenangkan.

Memperhatikan tanggung jawab guru di atas, maka semakin jelas peran dan tanggung jawab guru dalam pelaksanaan strategi PAKEM di sekolah. Keempat tanggung jawab di atas tidak dapat dilakukan secara sendiri-sendiri tetapi dilakukan secara bersamaan dan terpadu. Ketika guru telah melaksanakan tanggung jawab itu dengan baik, maka strategi PAKEM yang diinginkan dalam pembelajaran akan dapat terlaksana secara efektif.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah merupakan faktor kunci dalam mendukung keberhasilan pendidikan di suatu sekolah. Artinya, kepala sekolah merupakan komponen yang paling berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa kepala sekolah dapat berperan sebagai edukator, manajer, administrator, supervisor, leader, inovator, dan motivator. Mungkin anda bertanya, di mana kaitan antara Kepala Sekolah dengan strategi PAKEM yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas? Untuk menjawab pertanyaan itu, anda akan saya ajak pada uraian terpadu dari peran-peran kepala sekolah tersebut.

Sebagai edukator, kepala sekolah harus memiliki strategi yang tepat untuk meningkatkan empat kompetensi guru yang diamanahkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, serta menjalankan apa yang telah ditetapkan dalam PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Keempat kompetensi guru tersebut adalah kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Dalam konteks ini, kepala sekolah harus memberikan pembinaan kepada guru baik secara langsung maupun tidak langsung untuk meningkatkan kompetensi mereka sehingga dapat melaksanakan tugas pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik.

Dalam konteks kompetensi pedagogik dan profesional, kepala sekolah mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pembinaan kepada guru untuk meningkatkan kualitas pedagogik dan profesionalnya. Artinya, kepala sekolah membina guru dalam empat tanggung jawab yang harus dilaksanakan guru yaitu dalam hal perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian, termasuk di dalamnya adalah kemampuan dan penguasaan guru terhadap ilmu atau materi pelajaran itu sendiri. Salah satu contoh pembinaan yang dapat dilakukan adalah bagaimana guru dapat melaksanakan suatu pembelajaran yang menarik, siswa aktif, dalam suasana yang menyenangkan, serta tujuan yang diinginkan dapat dicapai secara efektif.

Beberapa cara dapat dilakukan oleh kepala sekolah dalam membina kompetensi pedagogik dan profesional guru. Di antaranya dengan mengikutsertakan guru dalam kegiatan pelatihan-pelatihan secara teratur, baik yang diselenggarakan oleh Depdiknas, Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota atau melalui kelompok KKG, seminar, lokakarya, dan sebagainya. Keterlibatan guru di dalam berbagai aktivitas tersebut dimaksudkan agar guru dapat menyusun dan mengevaluasi perkembangan kemajuan pendidikan di sekolah, khususnya yang terkait dengan strategi pembelajaran dan mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi.

DUMMY

Aspek penting dari peran kepala sekolah dalam kerangka pembelajaran PAKEM adalah kepala sekolah sebagai supervisor. Dalam kerangka MBS, supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah lebih ditekankan pada pembinaan dan peningkatan kualitas dan kinerja guru di sekolah dalam menjalankan tugasnya. Pertanyaannya adalah apa yang disupervisi oleh kepala sekolah dalam kerangka PAKEM? Jawabannya adalah kepala sekolah melakukan supervisi untuk meningkatkan keempat kompetensi di atas, khususnya kompetensi pedagogik dan profesional. Artinya, supervisi yang dilakukan kepala sekolah bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Mulyasa (2005), supervisi dapat dilakukan melalui diskusi kelompok, kunjungan kelas, pembicaraan individual, dan simulasi pembelajaran.

Pada pendekatan diskusi kelompok, kegiatan dilakukan bersama-sama guru untuk memecahkan berbagai permasalahan di sekolah, khususnya permasalahan yang terkait dengan pembelajaran, baik permasalahan yang dihadapi guru, maupun hasil observasi kepala sekolah di dalam atau di luar kelas. Diharapkan dengan diskusi kelompok tersebut, pelbagai permasalahan pembelajaran dapat dipecahkan, sehingga kualitas pembelajaran pun dapat ditingkatkan.

Pada supervisi melalui kunjungan kelas, kepala sekolah secara berkala melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas secara langsung. Kepala sekolah dapat secara langsung mengamati proses pembelajaran, dengan menitikberatkan pada kesesuaian materi pembelajaran dengan silabus dan kesesuaian proses pembelajaran dengan RPP. Lebih spesifik lagi kepala sekolah dapat mengamati secara langsung penggunaan strategi pembelajaran oleh guru di dalam kelas, media yang digunakan, keterlibatan siswa secara aktif, kreatif, dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta efektivitas pembelajaran. Melalui kunjungan kelas tersebut, kepala sekolah dan guru dapat mengetahui permasalahan dan kelemahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran. Pada model supervisi ini juga, kepala sekolah dapat melakukan pembicaraan secara individual dengan guru untuk memecahkan permasalahan yang diperoleh dari kunjungan kelas. Kegiatan terpenting dari supervisi adalah simulasi pembelajaran oleh kepala sekolah. Dalam konteks ini, kepala sekolah secara terprogram dan berkala memberikan contoh simulasi pembelajaran PAKEM kepada guru. Dengan simulasi ini guru dapat memperoleh pengalaman pembelajaran dari kepala sekolah. Untuk itu, kepala sekolah dituntut mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang lebih dari guru dalam kerangka pembinaan guru, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAKEM.

Bagaimana dengan kondisi kepala sekolah di sekolah anda dalam mendukung pembelajaran PAKEM? Sudah aktifkah anda mengikuti seminar, lokakarya, diskusi dalam KKG untuk meningkatkan kualitas pedagogik dan profesional?

2. Orang Tua Siswa

Orang tua sebagai komponen pendukung dalam PAKEM, mungkin dirasa janggal oleh anda. Seperti yang telah anda pelajari di unit 4, keikutsertaan orang tua dalam proses pendidikan anak di sekolah sangatlah penting. Keterlibatan orang tua di dalam pembelajaran dapat dilakukan di rumah dan di sekolah.

Peran paling penting dan efektif dari orang tua adalah menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang dan menyenangkan. Di rumah, orang tua dapat menciptakan budaya belajar PAKEM. Artinya, dengan komunikasi yang terjalin antara guru dan orang tua, strategi PAKEM yang dikembangkan guru di sekolah dapat diciptakan sebagai budaya belajar di rumah. Kondisi ini baru dapat dilakukan apabila komunikasi guru dan orang tua terjalin dengan intensif. Anda tentu masih ingat dan memahami benar, bahwa pada konsep MBS, orang tua dapat terlibat secara aktif mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan memonitor kemajuan dan perkembangan sekolah dalam mewujudkan akuntabilitas sekolah, termasuk dalam perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Bagaimana di sekolah? Pertanyaan ini tidaklah mudah untuk dijawab. Namun, dari berbagai pengalaman implementasi MBS di sekolah rintisan di Jawa Timur yang dilakukan CLCC, MBE, DBE, dan sebagainya, terdapat sebuah wadah penting orang tua di dalam membantu sekolah di masing-masing kelas, yang dikenal dengan paguyuban kelas. Melalui paguyuban kelas inilah, orang tua berperan sebagai komponen yang mendukung penerapan PAKEM. Keterlibatan orang tua melalui paguyuban kelas dapat dilihat dari aspek perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Di dalam perencanaan pembelajaran, orang tua dapat berfungsi sebagai pemberi masukan, pemantau, dan juga narasumber dalam pembelajaran. Di samping itu, orang tua pun dapat membantu melengkapi alat-alat pembelajaran yang mendukung pembelajaran yang tidak dapat dipenuhi oleh sekolah. Di dalam pelaksanaan pembelajaran, orang tua dapat membantu guru dalam mengelola kelas, menyiapkan dan membuat alat-alat peraga pendukung pembelajaran, mendampingi anak-anak dalam pembelajaran di kelas terutama di kelas rendah, serta menyediakan perabotan yang dibutuhkan kelas yang

dapat menunjang pembelajaran, seperti papan pajangan karya siswa, kipas angin dan sebagainya. Juga orang tua dapat memberikan bantuan sebagai narasumber dalam pembelajaran di kelas pada topik bahasan tertentu untuk meningkatkan *life skill* siswa.

Jadi, orang tua melalui paguyuban kelas dapat berperan serta dalam memberikan bantuan pemikiran, tenaga, dana, sarana dan prasarana pembelajaran di kelas. Namun, perlu anda garis bawahi bahwa peran orang tua melalui paguyuban kelas ini sebatas membantu guru dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran PAKEM di sekolah, dan tidak dapat menggantikan guru sebagai unsur utama pembelajaran di kelas. Nurkholis (2005:125) menyatakan bahwa orang tua siswa harus menyediakan waktu sebanyak mungkin untuk berkunjung ke sekolah dan ke kelas guna mengontrol pendidikan anaknya. Diskusi dengan guru dan pembimbing siswa diperlukan agar orang tua dapat mengetahui hambatan dan kemajuan yang dialami anaknya. Langkah ini sekaligus bisa mengantisipasi dan mengeliminasi kemungkinan kegagalan pendidikan anaknya di sekolah. Di sisi lain, guru selain pendidik di sekolah juga diajak aktif memantau pendidikan siswa di dalam keluarga.

3. Komite Sekolah

Tentunya anda masih ingat bahwa terdapat empat peran dan fungsi Komite Sekolah. Keempatnya ialah *advisory agency* (pemberi pertimbangan), *supporting agency* (pendukung kegiatan layanan pendidikan), *controlling agency* (pengontrol kegiatan layanan pendidikan), dan mediator, penghubung, atau pengait tali komunikasi antara masyarakat dengan pemerintah. Pertanyaannya adalah bagaimana keterkaitan peran dan fungsi komite sekolah dengan pembelajaran PAKEM? Komite sekolah berkedudukan sebagai mitra untuk peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Dalam konteks ini, komite sekolah dapat membantu penyelenggaraan proses pembelajaran, manajemen sekolah, kelembagaan sekolah, sarana dan prasarana sekolah, pembiayaan pendidikan, dan mengkoordinasikan peran serta masyarakat.

Komite sekolah sebagai *advisory agency* memberikan pertimbangan bagaimana seharusnya pembelajaran di kelas dilakukan oleh guru. Artinya, komite sekolah juga dapat memberikan masukan kepada guru bagaimana proses pembelajaran PAKEM dapat dilaksanakan di sekolah. Di samping itu, untuk keberhasilan PAKEM di kelas tentu saja membutuhkan alat dan sumber belajar yang memadai. Oleh karena itu, komite sekolah sebagai *supporting agency* memberikan dukungan baik pikiran, tenaga, dana, maupun sarana

dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran PAKEM di kelas. Juga, komite sekolah sebagai *controlling agency* juga dapat mengontrol pelaksanaan pembelajaran PAKEM di kelas.

4. Masyarakat

Dukungan masyarakat terhadap pembelajaran PAKEM dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu bentuk dukungan yang sangat efektif adalah melalui pemberlakuan jam belajar di lingkungan masyarakatnya. Sebagai contoh, di Yogyakarta ada ketentuan jam belajar bagi masyarakat antara jam 19.00-21.00. Ini dimaksudkan agar semua unsur masyarakat memberikan perhatian bahwa pada jam-jam tersebut untuk kegiatan belajar putra-putrinya. Nurkholis (2005:127) menyatakan bahwa partisipasi masyarakat diperlukan di sekolah dalam rangka mendorong anggota masyarakat lokal terhadap pendidikan anak-anak mereka, dan meningkatkan kualitas pendidikan prasekolah dan pendidikan dasar. Tokoh masyarakat juga mempunyai peran yang sangat penting demi kemajuan pendidikan, yaitu sebagai penggerak, informan dan penghubung, koordinator dan pengusul (Nurkholis, 2005: 127).

5. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota

Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota mempunyai peran yang besar dalam mensukseskan MBS di sekolah dan juga implementasi program-program yang dikembangkan di sekolah yang tertuang di dalam Rencana Pengembangan Sekolah. Dukungan Dinas Pendidikan kepada sekolah merupakan bagian yang tidak terpisahkan di dalam kerangka peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Dinas Pendidikan memberikan dukungan kepada sekolah dalam hal manajemen perencanaan, sumber daya manusia, keuangan, sarana dan prasarana, dan sebagainya. Saudara, marilah kita petakan dukungan Dinas Pendidikan kepada sekolah untuk keberhasilan pembelajaran PAKEM.

Pertama, dukungan terhadap manajemen sekolah. Pada konteks ini Dinas Pendidikan memberikan pelatihan dan memfasilitasi sekolah dalam perencanaan pengembangan sekolah, khususnya bagaimana sekolah memilih program dan kegiatan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Dukungan Dinas Pendidikan yang demikian itu akan memungkinkan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan strategi PAKEM di sekolah.

Kedua dukungan terhadap sumber daya manusia. Dukungan Dinas Pendidikan terhadap sekolah di bidang sumber daya manusia adalah

menyediakan sumber daya yang memadai baik secara kuantitas maupun kualitas. Pada konteks kuantitas, Dinas Pendidikan mempunyai kewajiban dalam menyediakan guru sesuai dengan kebutuhan sekolah. Jumlah guru yang memadai tentunya akan lebih memudahkan sekolah dalam pengelolaan sumber daya manusia guna peningkatan kualitas pembelajaran. Sedangkan pada konteks kualitas, dukungan Dinas Pendidikan kepada sekolah adalah meningkatkan kualifikasi guru yang belum memenuhi persyaratan yang tertuang di dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, serta peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional yang dapat dilakukan melalui pelatihan-pelatihan yang dilakukan secara reguler dan terencana, seperti pelatihan mengembangkan kurikulum, pendekatan instruksional baik metode dan strategi pembelajaran maupun manajemen kelas, serta evaluasi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pelatihan dapat juga dilakukan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru sesuai dengan kapasitas yang menjadi tanggung jawabnya. Dukungan terhadap peningkatan kualifikasi dan kompetensi guru dilakukan tanpa mengabaikan dukungan terhadap peningkatan dua kompetensi lainnya, yaitu kompetensi sosial dan kepribadian.

Ketiga, dukungan terhadap sarana dan prasarana. Dukungan Dinas Pendidikan kepada sekolah untuk kelancaran pelaksanaan pembelajaran PAKEM adalah menyediakan sarana dan prasarana sekolah, khususnya yang mendukung proses pembelajaran. Sarana pembelajaran dan sumber belajar seperti buku teks, alat peraga, media dan sebagainya merupakan salah satu bentuk penyediaan sarana dan prasarana untuk keberhasilan pembelajaran PAKEM.

Keempat, dukungan terhadap pengawasan dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Salah satu tugas penting Dinas Pendidikan lainnya adalah memberikan pengawasan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Melalui pengawas sekolah, maka Dinas Pendidikan dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan pelaksanaan pembelajaran PAKEM. Hasil pengawasan tersebut menjadi kerangka acuan bagi Dinas Pendidikan dalam meningkatkan kompetensi guru agar pembelajaran PAKEM dapat dilaksanakan menjadi lebih baik.

Kelima, dukungan kebijakan. Dalam kerangka pembelajaran PAKEM, dukungan dari Dinas Pendidikan di antaranya berupa kebijakan jumlah siswa per kelas. Idealnya untuk kebutuhan pembelajaran PAKEM, jumlah siswa berkisar 30-35 siswa per kelas. Bagaimana dengan jumlah siswa dalam setiap rombongan belajar di sekolah anda? Apakah sudah memenuhi jumlah

yang dapat mendukung pembelajaran PAKEM? Keseluruhan dukungan Dinas Pendidikan yang diuraikan diatas dimaksudkan untuk keberhasilan pelaksanaan PAKEM di sekolah.

Rangkuman

Berdasarkan bahan kajian yang telah kita pelajari di depan, kita dapat menarik beberapa kesimpulan berikut ini.

Keberhasilan PAKEM dipengaruhi oleh beberapa komponen. Di antaranya adalah guru dan kepala sekolah, orang tua siswa, komite sekolah, masyarakat Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Latihan 2

Buatlah persiapan mengajar dengan menggunakan pembelajaran PAKEM pada pelajaran IPS. Tentukan pokok bahasan/materi dan uraian secara terperinci tentang kegiatan guru dan kegiatan siswa.

Tes Formatif 2

Berikan contoh pembelajaran:

a. Aktif
b. Kreatif
c. Efektif
d. Menyenangkan

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

DUMMY

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Hisyam, Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Johnson, LouAnne. 2008. *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik: Cara Membangkitkan Minat Siswa melalui Pemikiran.* PT Indeks.

Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning: 101strategiies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn and Bacon.

Munir. 2008. *Prinsip Dasar Pembelajaran Aktif.* Bandung: UPI dan CV Alfabeta.

Mulyasa. 2005. *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pat Hollingsworth & Gina Lewis. 2008. *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas.* PT Indeks.

Ronald L.Partin. 2009. *Kiat Nyaman Mengajar di dalam Kelas*. Jakarta: Indkes.

Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Putra Grafika.

Semiawan, C.R. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yamin, H.Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Zamroni. 2003. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*.Yogyakarta: BIGRAF Publishing.

DUMMY

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1. PAKEM adalah sebuah pendekatan dalam sebuah proses pembelajaran yang mencakup prinsip aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran ini dirancang agar mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas sehingga proses pembelajaran efektif dalam suasana yang menyenangkan.
2. Landasan teoretis dan empirik pelaksanaan PAKEM adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mutu proses pembelajaran di kelas. Peningkatan mutu ini tidak hanya menyangkut mutu kognitif anak, tetapi mencakup keseluruhan aspek peningkatan mutu anak secara komprehensif. Oleh sebab itu, PAKEM berupaya menciptakan sistem lingkungan belajar yang memberi peluang murid terlibat secara aktif baik secara fisik, intelektual, dan/atau emosional, mengembangkan kreativitas, dan menyenangkan (menggairahkan untuk belajar), serta dapat mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal. Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan di sini baik hasil belajar langsung, juga mencakup hasil belajar pengiring (*nurturant effect*).

Tes Formatif 2

Contoh pembelajaran menyenangkan:

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Baca dan lakukan. Untuk kelas awal yang telah dapat membaca murid secara berpasangan, seorang membaca (perintah yang telah disiapkan, umpama menari sambil pegang telinga) dan pasangannya melakukan perintah itu. Guru mengamati ketepatan pembacaan dan pelaksanaan perintahnya. Setelah sekian kali pelaksanaannya, peran murid dipertukarkan.

Pembelajaran Matematika

Murid diatur dalam satu lingkaran secara berurutan sesuai lambang bilangan miliknya (umpama mulai dengan 1, di sebelah kanannya pemegang 2, demikian seterusnya, sehingga pemegang 15 berada di sebelah kiri pemegang 1).

DUMMY

Glosarium

Berpikir divergen: berpikir memencar yang cenderung mencari cara-cara baru yang tak lazim, bahkan kadang-kadang nyentrik, dalam memecahkan persoalan.

Berpikir lateral: cara berpikir yang tidak lazim dan berbeda dari yang biasa digunakan orang pada umumnya.

Berpikir konvergen: berpikir memusat yang cenderung memilih cara-cara tradisional dan yang rutin dalam pemecahan masalah.

Berpikir vertical: berpikir logis yang lazim digunakan orang.

Pembelajaran aktif: pembelajaran yang menekankan aktivitas dan partisipasi peserta didik.

Pembelajaran efektif: pembelajaran yang mendidik, yang secara serentak dapat mencapai dua sisi penting dari tujuan pendidikan di sekolah yakni (1) memiliki/menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), dan (2) membangun diri pribadi sebagai penanggung eksistensi manusia.

Pembelajaran kreatif: kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik, juga siswa dapat menjadi kreatif dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran menyenangkan: suatu pembelajaran yang mempunyai suasana yang mengasyikkan sehingga perhatian peserta didik terpusat secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi.

DUMMY

UNIT 8 PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pendahuluan

Setelah mempelajari Unit 8 ini, anda diharapkan dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar, karakteristik dan prinsip pembelajaran kooperatif.
2. Mahasiswa dapat menjelaskan prosedur implementasi pembelajaran kooperatif.
3. Mahasiswa dapat menjelaskan dua komponen evaluasi dalam pembelajaran kooperatif.

Untuk menguasai kompetensi dasar ini, anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan baik melalui membaca naskah dalam Unit 8 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Seberapa jauh anda telah menguasai materi dalam Unit 8 ini anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap Sub Unit, dan kemudian mencocokkan jawaban anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah Unit 8 ini. Unit 8 ini terdiri dari Sub Unit 8.1 dan Sub Unit 8.2. Sub Unit 8.1 membahas tentang strategi pembelajaran kooperatif, yang mencakup konsep dasar pembelajaran kooperatif, karakteristik dan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif. Sub Unit 8. 2 membahas tentang prosedur pembelajaran kooperatif yang meliputi prosedur dan teknik serta evaluasi pembelajaran kooperatif.

Selamat belajar, semoga berhasil.

DUMMY

Sub Unit 1
Strategi Pembelajaran Kooperatif

A. Pendahuluan

Hari ini ini adalah jam pelajaran terakhir. Seorang guru IPA memberi pengarahan tentang proses pembelajaran yang dilakukan sebagai kelanjutan materi sebelumnya. Ia berdiri di muka kelas menghadapi anak didiknya yang duduk berjejer rapi. Ada 5 baris di kelas itu; dan setiap baris terdiri 8 bangku, tiap bangku rata-rata terdiri dari 2-3 orang siswa, jadi seluruh siswa yang ada di kelas itu adalah sekitar 45 orang. Terasa sangat padat memang kelas itu. Orang menyatakan bahwa kelas gemuk, karena satu rombongan belajar lebih dari 40 orang. Materi yang diajarkan adalah materi pelajaran yang sama dengan kelas lain yang ia ajarkan pada jam pelajaran sebelumnya. Pak guru berusaha mengajar dengan baik dan perlu semangat. Namun, semangatnya pak guru itu tidak diikuti oleh semangat anak didiknya yang tampak sudah kehilangan gairah untuk belajar. Konsentrasi mereka untuk menyimak materi pelajaran sudah sangat lemah. Maklum waktu itu jam pelajaran terakhir. Anak-anak sudah kehabisan energi untuk belajar. Yang ada dibenak mereka adalah bagaimana agar pelajaran itu cepat berakhir. Mereka ingin segera pulang. Melihat gejala-gejala yang sangat tidak menguntungkan itu, pak guru cepat tanggap. Ia membagi siswa dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang, yang boleh memilih salah satu permasalahan yang harus didiskusikan.

> "Di depan ada 3 buah gambar. Coba kalian amati gambar tersebut," kata pak guru sambil menunjuk gambar yang terpasang di papan tulis. "Gambar pertama adalah sebuah tanaman yang terkena dengan sinar matahari dari berbagai arah. Gambar kedua adalah tanaman yang terkena sinar matahari dari arah tertentu, dan gambar ketiga adalah tanaman yang tidak terkena sinar matahari. Tugas kalian adalah mendeskripsikan apa yang akan terjadi pada ketiga tanaman itu, jelaskan alasannya dengan lengkap". Kami berdiskusi dalam kelompok. Rasa kantuk pun hilang. Kami semua konsentrasi pada tugas yang diberikan oleh pak guru kami. Semua kelompok ingin menampilkan yang terbaik.

Cerita di atas adalah contoh strategi pembelajaran kelompok. Kelompok merupakan konsep yang penting dalam kehidupan manusia, karena sepanjang hidupnya manusia tidak akan terlepas dari kelompoknya. Kelompok dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai kumpulan dua orang individu atau lebih yang berinteraksi secara tatap muka, dan setiap individu menyadari bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompoknya, sehingga mereka merasa

DUMMY

memiliki, dan merasa saling ketergantungan secara positif yang digunakan untuk mencapai tujuan bersama.

Dari konsep di atas maka jelas, dalam proses pembelajaran kelompok setiap anggota kelompok akan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama pula. Dilihat dari landasan psikologi belajar, pembelajaran kelompok banyak dipengaruhi oleh psikologi belajar kognitif holistik yang menekankan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses berpikir. Namun demikian, psikologi humanistik juga mendasari strategi pembelajaran ini. Dalam pembelajaran kelompok pengembangan kemampuan kognitif harus diimbangi dengan perkembangan pribadi secara utuh melalui kemampuan hubungan interpersonal. Teori medan, misalnya yang bersumber dari aliran psikologi kognitif atau psikologi Gestalt, menjelaskan bahwa keseluruhan lebih memberi makna daripada bagian-bagian yang terpisah. Setiap tingkah laku, menurut teori medan bersumber dari adanya ketegangan (*tension*) dan ketegangan itu muncul karena adanya kebutuhan (*need*). Manakala kebutuhan itu tidak dapat terpenuhi, maka selamanya individu akan berada dalam situasi tegang. Untuk itulah setiap individu akan berusaha memenuhi setiap kebutuhannya. Pemenuhan kebutuhan setiap individu akan membutuhkan interaksi dengan individu lain. Inilah yang menjadikan terbentuknya kelompok.

Menurut teori *psikodinamika*, kelompok bukan hanya sekadar kumpulan individu melainkan merupakan satu kesatuan yang memiliki ciri dinamika dan emosi tersendiri. Misalnya, kelompok terbentuk karena adanya ketergantungan masing-masing individu, mereka merasa tidak berdaya sehingga mereka membutuhkan perlindungan, mereka membutuhkan bantuan orang lain. Dalam situasi yang demikian, maka pimpinan kelompok bisa mengarahkan perilaku dan interaksi antara anggota kelompok.

B. Konsep Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)

Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam SPK, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai.

Peserta adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam setiap kelompok belajar. Pengelompokan siswa bisa ditetapkan berdasarkan beberapa pendekatan, di antaranya pengelompokan yang didasarkan atas minat dan bakat siswa, pengelompokan yang didasarkan atas latar belakang kemampuan,

pengelompokan yang didasarkan atas campuran baik campuran ditinjau dari minat maupun campuran ditinjau dari kemampuan. Pendekatan apa pun yang digunakan, tujuan pembelajaran haruslah menjadi pertimbangan utama.

Aturan kelompok adalah segala sesuatu yang menjadi kesepakatan semua pihak yang terlibat, baik siswa sebagai peserta didik, maupun siswa sebagai anggota kelompok. Misalnya, aturan tentang pembagian tugas setiap anggota kelompok, waktu dan tempat pelaksanaan dan lain sebagainya.

Upaya belajar adalah segala aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuannya yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun, keterampilan. Aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan kelompok, sehingga antar peserta dapat saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Aspek tujuan dimaksudkan untuk memberikan arah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Melalui tujuan yang jelas, setiap anggota kelompok dapat memahami sasaran setiap kegiatan belajar.

Salah satu strategi dan model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) (SPK). SPK merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Slavin (1995) mengemukakan dua alasan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka

akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

SPK mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok; sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur insentif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain menguasai materi pelajaran, sehingga mencapai tujuan kelompok.

Jadi, hal yang menarik dari SPK adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik (*student achievement*) juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, nora akademik, penghargaan terhadap waktu, dan suka memberi pertolongan pada yang lain.

Strategi pembelajaran ini bisa digunakan manakala:

1. Guru menekankan pentingnya usaha kolektif di samping usaha individual dalam belajar.
2. Jika guru menghendaki seluruh siswa (bukan hanya siswa yang pintar saja) untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar.
3. Jika guru ingin menanamkan, bahwa siswa dapat belajar dari teman lainnya, dan belajar dari bantuan orang lain.
4. Jika guru menghendaki untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa sebagai bagian dari isi kurikulum.
5. Jika guru menghendaki meningkatnya motivasi siswa dan menambah tingkat partisipasi mereka.
6. Jika guru menghendaki berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemecahan.

DUMMY

C. Karakteristik dan Prinsip-prinsip SPK

1. Karakteristik SPK

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Slavin, Abrani, dan Chambers (1996) berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif. perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Bekerja secara tim dengan mengevaluasi keberhasilan sendiri oleh kelompok, merupakan iklim yang bagus, di mana setiap anggota kelompok menginginkan semuanya memperoleh keberhasilan.

Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif, artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya. Dengan demikian, karakteristik strategi pembelajaran kooperatif dijelaskan di bawah ini.

a. Buat pembelajaran secara tim

   Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota

kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif, fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes.

c. Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelaja ran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

d. Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

DUMMY

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan di bawah ini.

a. Prinsip Ketergantungan Positif *(Positive Interdependence)*

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.

Untuk terciptanya kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin bisa diselesaikan manakala ada anggota yang tak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih, diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

b. Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu berbeda, akan tetapi penilaian kelompok harus sama.

c. Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen, yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan

DUMMY

kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan semacam ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.

d. Partisipasi dan Komunikasi *(Participation Communication)*

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu, sebelum melakukan pembelajaran kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, padahal keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi setiap anggotanya.

Untuk dapat melakukan partisipasi dan berkomunikasi, siswa perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan berkomunikasi. Misalnya, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna.

Keterampilan berkomunikasi memang memerlukan waktu. Siswa tak mungkin dapat menguasainya dalam waktu yang singkat, oleh sebab itu, guru perlu terus melatih dan melatih, sampai pada akhirnya setiap siswa memiliki kemampuan untuk berkomunikator yang baik.

DUMMY

Rangkuman

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku berbeda (*heterogen)*. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok.

Pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok; dan komponen struktur insentif kooperatif yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

Ada empat unsur penting dalam SPK, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai.

Dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif penting untuk diimplementasikan dalam pembelajaran yaitu: *Pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Strategi pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik: (a) Pembelajaran Secara Tim (b) Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif (c) Kemampuan untuk Bekerja sama dan (d) Keterampilan Bekerja sama.

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yakni (a) Prinsip Ketergantungan Positif, (b) Tanggung Jawab Perseorangan (c) Interaksi Tatap Muka dan (d) Partisipasi dan Komunikasi.

DUMMY

Latihan 1

Jelaskan konsep dasar, karakteristik dan prinsip pembelajaran kooperatif.

Tes Formatif 1

1. Jelaskan 4 unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif!
2. Kemukakan karakteristik strategi pembelajaran kooperatif yang perlu diperhatikan oleh guru!
3. Uraikan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif!

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Sub Unit 2
Prosedur Pembelajaran Kooperatif

A. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) penjelasan materi; (2) belajar dalam kelompok; (3) penilaian; dan (4) pengakuan tim.

1. Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok (tim). Pada tahap ini guru dapat menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu guru dapat menggunakan demontrasi. Di samping itu, guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.

2. Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam SPK bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang agama, sosial-ekonomi, dan etnik, serta perbedaan kemampuan akademik, kelompok pembelajaran biasanya terdiri satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang (Lie, 2005). Selanjutnya, Lie menjelaskan beberapa alasan lebih disukainya pengelompokan heterogen. *Pertama*, kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mendukung. *Kedua*, kelompok ini meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama, etnis, dan gender. Terakhir, kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga orang. Melalui pembelajaran dalam tim siswa didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharing*) informasi dan pendapat,

DUMMY

mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban mereka, dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

3. Penilaian Pembelajaran Kooperatif

Penilaian pembelajaran kooperatif terdiri atas penilaian prestasi individu dan penilaian kelompok. Lebih jauh akan diuraikan di bawah.

4. Pengakuan Tim

Pengakuan Tim dilakukan untuk memberikan penghargaan kepada kelompok atas prestasi yang dicapai oleh kelompok.

B. Teknik Belajar-Mengajar *Cooperative Learning*

Teknik pembelajaran kooperatif atau sering juga disebut dengan tipe belajar kooperatif sebenarnya sangat banyak sekali, Silbermen misalnya menyebutkan 101 teknik belajar kooperatif, Anita Lie (2008) menyebutkan 14 (empat belas) teknik yang memungkinkan dipraktikkan di ruang kelas. Pada uraian berikut ini tidak semua teknik/tipe diuraikan, tetapi hanya tipe-tipe yang mungkin untuk dilaksanakan di sekolah dasar. Beberapa tipe tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Student Team-Achievement Devisions* (STAD)

Tipe STAD ini merupakan pembelajaran yang paling sederhana dalam pembelajaran kooperatif, sehingga bagi guru yang baru mulai mengimplementasikan pembelajaran kooperatif tipe ini sangat cocok, yang selanjutnya akan dapat menggunakan tipe lain yang lebih kompleks.

STAD terdiri dari 5 (lima) komponen utama, yaitu:

1) Presentasi kelas

   Presentasi kelas adalah pengajaran langsung seperti yang biasa dilakukan oleh guru sehari-hari, tetapi harus berfokus pada unit STAD, dan siswa harus benar-benar memperhatikan, sebab ini dapat membantu mereka dalam menjawab kuis-kuis yang diberikan.

2) Tim

   Tim terdiri dari 4 atau 5 orang tetapi harus terdiri dari berbagai kriteria: kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnisitas. Setelah guru memberikan materi tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan

siswa, membahas bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada saat persiapan pembelajaran tim harus ditentukan oleh guru, jangan sampai siswa memilih sendiri. Anggota tim harus gabungan dari yang pandai, kelompok menengah dan yang tergolong kelompok bawah dengan:

a) Satu orang pandai

b) Satu orang berprestasi rendah

c) Dua orang berprestasi rendah

Dengan komposisi minimal 2 orang perempuan dan 3 laki-laki, atau sebaliknya. Pembentukan tim ini sangat penting dalam pembelajaran STAD karena sangat menentukan hasil akhir pembelajaran.

3) Kuis

Setelah siswa membahas LKSnya, selanjutnya siswa diberikan kuis oleh guru. Siswa mengerjakan kuis secara individual dan tidak dibenarkan lagi saling membantu dalam mengerjakan kuis, setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

4) Skor kemajuan individual

Tiap siswa diberi skor awal (yang tampaknya seperti modal dasar) yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

5) Rekoqnisi individual

Tim akan diberikan sertifikat atau penghargaan apabila skor mencapai indikator tertentu yang telah ditentukan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai, tetapi sudah diinformasikan kepada semua siswa, sehingga mereka mengerti dan dapat memotivasi untuk mendapatkan penghargaan tersebut.

2. *Team Game Tournament* (TGT)

Pada dasarnya TGT sama saja dengan STAD, kecuali satu hal yaitu: TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individual, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara. TGT sangat sering digunakan dengan kombinasi dengan STAD, hanya dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya. Komponen TGT adalah sebagai berikut:

1. Presentasi kelas (sama dengan STAD)
2. Game, yaitu yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang kontennya untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti presentasi guru dan pelaksanaan kerja tim. Game dimainkan di atas meja dengan 3 siswa masing-masing mewakili timnya. Game dibuat guru dengan cara masing-masing yang bervariasi, misalnya nomor pertanyaan dalam amplop, dan anggota game yang lain menjadi penantang dalam menjawab soal, misalnya dengan menantang dapat menjawab dalam waktu yang lebih singkat dari yang diperlukan oleh yang memegang amplop.
3. Turnamen, turnamen dilakukan setelah presentasi kelas, guru menunjuk siswa ke meja turnamen dari siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya di meja 2 dan seterusnya. Setelah turnamen siswa akan bertukar meja tergantung kinerja masing-masing, pemenang tiap meja naik ke meja berikutnya yang lebih tinggi, misalnya dari meja 5 ke meja 4 dan seterusnya.

3. *Team Assisted Individualization* (TAI)

Dasar pemikiran tipe ini adalah untuk mengadaptasikan pengajaran terhadap perbedaan individu berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa. Dasar pemikiran individualisasi pembelajaran adalah bahwa siswa memiliki perbedaan (*individual difference*) dan memasuki kelas dengan pengetahuan, kemampuan dan motivasi yang beragam. TAI ini sangat cocok untuk pembelajaran Matematika. Unsur-unsur dalam pembelajaran TAI adalah sebagai berikut:

1. Tim, siswa dibagi dalam tim yang beranggotakan 4 atau 5 orang sama seperti dalam STAD dan TGT.
2. Tes penempatan, siswa dites kemampuan dasar untuk penempatan dalam program.
3. Belajar kelompok. Guru mengajar siswa dalam kelompok, selanjutnya siswa diberi tempat untuk memulai belajar dalam unit matematika secara individual (unit/pokok bahasan dalam kurikulum). Siswa mengerjakan unit mereka dalam kelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut:
    a) Bagi kelompok siswa 2 atau 3 orang.
    b) Siswa membaca halaman panduan, dapat minta bantuan guru atau teman tim lain bila belum jelas selanjutnya mulai mengerjakan unit mereka.

c) Tiap siswa mengerjakan minimal 4 soal pertama, jawabannya dicek oleh teman yang lain dalam satu tim. Apabila jawaban benar boleh melanjutkan ke unit berikutnya, tapi bila salah kembali mencoba menjawab unit yang baru dikerjakan tersebut sampai benar.

d) Apabila sudah benar semua jawaban siswa, dia dilanjutkan dengan mengikuti tes formatif A dalam bentuk kuis dengan 10 soal yang mirip dengan latihan kemampuan terakhir, secara individual. Apabila benar jawabannya sampai 80% maka anggota tim mereka memberikan tanda tangan sebagai bukti telah sah dan dapat melanjutkan pada unit berikutnya. Apabila tidak berhasil maka guru akan memberikan bimbingannya kepada siswa yang bersangkutan.

e) Tes formatif siswa ditandatangani oleh pemeriksa dari temannya satu tim.

4. Skor tim dan rekognisi Tim

   Pada setiap akhir minggu guru menghitung jumlah skor tim, berdasarkan skor rata-rata unit yang bias dicakup dan diselesaikan oleh tim secara benar. Selanjutnya tim diberikan penghargaan dalam bentuk misalnya: tim super, tim sangat baik, tim baik, dan lain-lain bentuk penghargaan yang dapat dirancang oleh guru untuk memotivasi mereka dalam bekerja.

5. Kelompok pengajaran

   Setiap hari guru memberikan pengajaran selama 10 sampai 15 menit kepada 2 atau 3 kelompok kecil siswa dari tim berbeda yang tingkat pencapaiannya hasil kinerja kurikulumnya sama. Untuk memberikan pendalaman pemahaman tentang konsep yang mereka pelajari.

6. Tes Fakta

   Setiap minggu dilakukan 2 kali tes fakta selama 3 menit, misalnya fakta perkalian, pembagian dan sebagainya. Para siswa diberi lembar kerja dan lembar fakta untuk dipelajari sebagai persiapan tes.

7. Unit seluruh kelas

   Pada akhir tiap 3 minggu guru harus menghentikan program yang bersifat individual dan kembali dalam satu minggu dalam bentuk pembelajaran seluruh kelas.

4. *Cooperative, Integrated, Reading and Composition* (CIRC)

CIRC merupakan program yang komprehensif untuk mengajari pembelajaran membaca, menulis dan seni berbahasa pada kelas yang lebih tinggi di sekolah dasar. Unsur-unsur dari tipe CIRC ini adalah sebagai berikut:

1) Kelompok membaca, siswa dibagi dalam kelompok dengan anggota 2 sampai 3 orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca.
2) Tim, siswa dibagi dalam pasangan-pasangan dalam kelompok membaca mereka.
3) Kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan cerita, dengan menggunakan bahan bacaan dasar maupun novel, diperkenalkan dan didiskusikan dalam kelompok membaca atas pengarahan guru (maksimal 20 menit arahan guru). Guru memperkenalkan tujuan membaca, kosa kata, kosa kata lama. Selanjutnya setelah membaca selesai mendiskusikan ceritanya bersama siswa. Tahap kegiatannya adalah:
   a) Membaca berpasangan
   b) Menulis cerita yang bersangkutan dan tata bahasa cerita
   c) Mengungkapkan kata-kata dengan keras
   d) Makna kata
   e) Menceritakan kembali
   f) Ejaan
4) Pemeriksaan oleh pasangan

   Apabila semua kegiatan di atas selesai dilakukan, pasangan siswa memberikan formulir tugas siswa yang menunjukkan bahwa mereka telah menyelesaikan dan memenuhi kriteria tugas tersebut, selanjutnya siswa diberi kegiatan harian, dan boleh menyelesaikannya sesuai kemampuan mereka masing-masing, atau lebih cepat.
5) Tes

   Siswa diberi tes pemahaman tentang cerita, menuliskan kalimat bermakna untuk tiap kosa kata, dan meminta membacakan kata-kata dengan keras kepada guru.

5. Mencari Pasangan

Teknik belajar mengajar Mencari Pasangan (*Make a Match*) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

DUMMY

Bagaimana caranya?

1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian).
2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya pemegang kartu yang bertuliskan LIMA akan berpasangan dengan pemegang kartu bertuliskan PERU. Atau pemegang kartu yang berisi nama KOFI ANNAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKRETARIS PBB.
4) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2.

6. Bertukar Pasangan

Teknik belajar mengajar Bertukar Pasangan memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Bagaimana caranya?

1) Setiap siswa mendapatkan satu pasangan (guru, bisa menunjuk pasangannya atau siswa melakukan prosedur teknik mencari pasangan seperti dijelaskan di depan.
2) Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya.
3) Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain.
4) Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan. Masing-masing pasangan yang baru ini kemudian saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka.
5) Temuan baru yang didapatkan dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

7. Berpikir-Berpasangan-Berempat

Teknik belajar mengajar Berpikir-Berpasangan-Berempat dikembangkan oleh Frank Lyman (*Think -Pair-Share*) dan Spencer Kagan (*Think-Pair* =

Square) sebagai struktur kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning*. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja bersama dengan orang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik berpikir berpasangan-berempat ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Bagaimana caranya?

1) Guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok.
2) Setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri.
3) Siswa berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya.
4) Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat. Siswa mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat.

8. Berkirim Salam dan Soal

Teknik belajar mengajar Berkirim Salam dan Soal memberi siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan ketrampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri sehingga akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman-teman sekelasnya. Kegiatan berkirim salam dan soal cocok untuk persiapan menjelang tes dan ujian. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Bagaimana caranya?

1) Guru membagi siswa dalam kelompok per empat orang dan setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan beberapa pertanyaan yang akan dikirim ke kelompok lain. Guru bisa mengawasi dan membantu memilih soal-soal yang cocok.
2) Kemudian masing-masing kelompok mengirimkan satu orang utusan yang akan menyampaikan salam dan soal dari kelompoknya (salam kelompok bisa berupa sorak kelompok).
3) Setiap kelompok mengerjakan soal kiriman dari kelompok lain.

DUMMY

4) Setelah selesai, jawaban masing-masing kelompok dicocokkan dengan jawaban kelompok yang membuat soal.

Catatan:

Kegiatan berkirim salam dan soal bisa digabung dengan beberapa teknik yang lain. Pada tahap pembuatan soal, siswa bisa memakai teknik Berpikir–Berpasangan–Berempat. Pada saat mencocokkan jawaban, siswa bisa mengirim utusan seperti pada teknik Dua Tinggal Dua Tamu.

9. Kepala Bernomor

Teknik belajar mengajar Kepala Bernomor (Numbered Heads) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Teknik ini memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Bagaimana caranya?

1) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3) Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban ini.
4) Guru memanggil salah satu nomor, siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.

10. Kepala Bernomor Terstruktur

Penulis mengembangkan teknik belajar mengajar Kepala Bernomor Terstruktur sebagai modifikasi Kepala Bernomor yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Teknik KBT ini memudahkan pembagian tugas. Dengan teknik ini, siswa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

DUMMY

Bagaimana caranya?

1) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.

   Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomornya. Misalnya siswa nomor 1 bertugas membaca soal dengan benar dan mengumpulkan data yang mungkin berhubungan dengan penyelesaian soal. Siswa nomor 2 bertugas mencari penyelesaian soal, siswa nomor 3 mencatat dan melaporkan hasil kerja kelompok.

2) Jika perlu (untuk tugas-tugas yang lebih sulit), guru juga bisa mengadakan kerja sama antar kelompok. Siswa bisa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini, siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka.

11. Dua Tinggal Dua Tamu

Teknik belajar mengajar Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) dan bisa digunakan bersama dengan Teknik Kepala Bernomor. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Struktur Dua Tinggal Dua Tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan individu, siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kesempatan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya. Christopharus Columbus tidak akan menemukan benua Amerika jika tidak tergerak oleh penemuan Galileo Galilei yang menyatakan bahwa bumi ini bulat. Einstein pun mendasarkan teori-teorinya pada teori Newton.

Bagaimana caranya?

1) Siswa bekerja sama dengan kelompok berempat seperti biasa.
2) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok yang lain.
3) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

12. Keliling Kelompok

Teknik belajar mengajar Keliling Kelompok bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dalam kegiatan Keliling Kelompok, masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain.

Bagaimana caranya?

1) Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok memulai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan.
2) Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya.
3) Demikian seterusnya. Giliran bicara bisa dilaksanakan menurut arah perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

13. Kancing Gemerincing

Teknik belajar mengajar Kancing Gemerincing dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik. Dalam Kegiatan Kancing Gemerincing, masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Dalam banyak kelompok, sering ada anggota yang terlalu dominan dan banyak bicara, sebaliknya, juga ada anggota yang pasif dan pasrah saja pada rekannya yang lebih dominan. Dalam situasi seperti ini, pemerataan tanggung jawab dalam kelompok bisa tidak tercapai, karena anggota yang pasif akan terlalu menggantungkan diri pada rekannya yang dominan. Teknik ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berperan serta.

Bagaimana caranya?

1) Guru menyiapkan satu kotak kecil yang berisi kancing-kancing (bisa juga benda-benda kecil lainnya).
2) Sebelum kelompok memulai tugasnya, setiap siswa dalam masing -masing kelompok mendapatkan dua atau tiga buah kancing (jumlah kancing tergantung pada sukar tidaknya tugas yang diberikan).
3) Setiap kali seorang siswa berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia harus menyerahkan salah satu kancingnya dan meletakkannya di tengah-tengah.

4) Jika kancing yang dimiliki seorang siswa habis, dia tidak boleh berbicara lagi sampai semua rekannya juga menghabiskan kancing mereka.
5) Jika semua kancing sudah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesepakatan untuk membagi-bagi kancing lagi dan mengulangi prosedurnya kembali.

14. Keliling Kelas

Teknik belajar mengajar Keliling Kelas bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Namun jika digunakan untuk anak-anak tingkat dasar, teknik ini perlu disertai dengan manajemen kelas yang baik supaya tidak terjadi kegaduhan. Dalam kegiatan Keliling Kelas, masing-masing kelompok mendapatkan kesempatan untuk memamerkan hasil kerja mereka dan melihat hasil kerja kelompok lain

Bagaimana caranya?

1) Siswa bekerjasama dalam kelompok seperti biasa.
2) Setelah selesai, masing-masing kelompok memamerkan hasil kerja mereka. Hasil-hasil ini bisa dipajang di beberapa bagian kelas jika berupa poster atau gambar-gambar.
3) Masing-masing kelompok berjalan keliling kelas dan mengamati hasil karya kelompok-kelompok lain.

15. Lingkaran Kecil Lingkaran Besar

Teknik mengajar Lingkaran Kecil Lingkaran Besar (*Inside -Outside Circle*) dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk memberikan kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan. Pendekatan ini bisa digunakan dalam mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, matematika, dan bahasa. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antar siswa. Salah satu keunggulan teknik ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Lingkaran Kecil Lingkaran Besar bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik dan sangat disukai, terutama anak-anak.

DUMMY

Bagaimana caranya?

Lingkaran Individu:

1) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran, mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
2) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap ke dalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.
3) Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil yang memulai. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4) Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi.
5) Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi, demikian seterusnya.

Lingkaran Kelompok:

1. Satu kelompok berdiri di lingkaran kecil menghadap keluar kelompok yang lain berdiri di lingkaran besar.
2. Kelompok berputar seperti prosedur Lingkaran Individu yang dijelaskan di atas dan saling berbagi.

Variasi:

Untuk kelas taman kanak-kanak atau sekolah dasar, perputaran lingkaran bisa disertai dengan nyanyian. Lingkaran besar berputar, sementara semua siswa menyanyi. Di tengah-tengah lagu, guru mengatakan "stop." Nyanyian dan perputaran lingkaran dihentikan. Siswa saling berbagi.

16. Tari Bambu

Apa itu Tari Bambu?

Penulis mengembangkan teknik belajar mengajar Tari Bambu sebagai modifikasi lingkaran kecil lingkaran besar. Di banyak kelas, keinginan penulis untuk memakai Lingkaran Kecil Lingkaran Besar sering tidak bisa dipenuhi karena kondisi penataan ruang yang tidak menunjang. Tidak ada cukup ruang di dalam kelas untuk membentuk lingkaran-lingkaran dan tidak selalu

DUMMY

memungkinkan untuk membawa siswa keluar dari ruang kelas dan belajar di luar empat dinding ruang kelas. Kebanyakan ruang kelas di Indonesia memang ditata dengan model klasikal/tradisional. Bahkan banyak penataan tradisional ini bersifat permanen, yaitu kursi dan meja sulit dipindahkan. Teknik ini diberi nama Tari Bambu, karena siswa berjajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam Tari Bambu Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia. Dalam kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini, siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan. Pendekatan ini bisa juga digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, matematika, dan bahasa. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan yang membutuhkan pertukaran pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa.

Salah satu keunggulan teknik ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Tari Bambu bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Bagaimana caranya?

Tari Bambu Individu:

1. Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang, mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu yang relatif singkat.
2. Separuh kelas lainnya berjajar dengan menghadap jajaran yang pertama.
3. Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
4. Kemudian, satu atau dua siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya dijajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

Tari Bambu Kelompok:

1. Satu kelompok berdiri di satu jajaran berhadapan dengan kelompok lain.
2. Kelompok bergeser seperti prosedur Tari Bambu Individu yang dijelaskan di atas dan saling berbagi.

17. Jigsaw

Apa itu Jigsaw?

Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson et.al. sebagai metode Cooperative Learning. Teknik ini bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pendekatan ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, dan bahasa. Teknik ini cocok untuk semua kelas/tingkatan. Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Bagaimana caranya?

1. Pengajar membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi empat bagian.
2. Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari itu. Pengajar bisa menuliskan topik di papan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan *brainstorming* ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
3. Siswa dibagi dalam empat kelompok, masing-masing berisi empat orang.
4. Bagian pertama bahan diberikan kepada siswa yang pertama, sedangkan siswa yang kedua menerima bagian yang kedua. Demikian seterusnya.
5. Kemudian, siswa disuruh membaca/mengerjakan bagian mereka masing-masing.
6. Setelah selesai, siswa saling berbagi mengenai bagian yang dibaca/dikerjakan masing-masing. Dalam kegiatan ini, siswa bisa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
7. Khusus untuk kegiatan membaca, kemudian pengajar membagikan bagian cerita yang belum terbaca kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian tersebut.
8. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu. Diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.

DUMMY

Variasi:

Jika tugas yang dikerjakan cukup sulit, siswa bisa membentuk Kelompok Para Ahli. Siswa berkumpul dengan siswa lain yang mendapatkan bagian yang sama dari kelompok lain. Mereka bekerja sama mempelajari/mengerjakan bagian tersebut. Kemudian, masing-masing siswa kembali ke kelompoknya sendiri dan membagikan apa yang telah dipelajarinya kepada rekan-rekan dalam kelompoknya.

18. Bercerita Berpasangan

Apa itu Bercerita Berpasangan?

Teknik mengajar Bercerita Berpasangan (*Paired Storytelling*) dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar, dan bahan pelajaran (Lie, 1994). Teknik ini bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pendekatan ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, dan bahasa. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan yang bersifat naratif dan deskriptif. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan dipakainya bahan-bahan yang lainnya. Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Buah-buah pemikiran mereka akan dihargai sehingga siswa merasa makin terdorong untuk belajar. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Bercerita Berpasangan bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Bagaimana caranya?

1) Pengajar membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi dua bagian.
2) Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari itu. Pengajar bisa menuliskan topik di papan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan *brainstorming* ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru. Dalam kegiatan ini, pengajar perlu

menekankan bahwa memberikan tebakan yang benar bukanlah tujuannya. Yang lebih penting adalah kesiapan mereka dalam mengantisipasi bahan pelajaran yang akan diberikan hari itu.

3) Siswa dipasangkan.

4) Bagian pertama bahan diberikan kepada siswa yang pertama, sedangkan siswa yang kedua menerima bagian yang kedua.

5) Kemudian, siswa disuruh membaca atau mendengarkan (dalam pelajaran di laboratorium bahasa) bagian mereka masing-masing.

6) Sambil membaca/mendengarkan, siswa disuruh mencatat dan mendaftar beberapa kata/frasa kunci yang ada dalam bagian masing-masing. Jumlah kata/frasa bisa disesuaikan dengan panjangnya teks bacaan.

7) Setelah selesai membaca, siswa saling menukar daftar kata/frasa kunci dengan pasangan masing-masing.

8) Sambil mengingat-ingat/memperhatikan bagian yang telah dibaca/didengarkan sendiri, masing-masing siswa berusaha untuk mengarang bagian lain yang belum dibaca/didengarkan (atau yang sudah dibaca/didengarkan pasangannya) berdasarkan kata-kata/frasa-frasa kunci dari pasangannya. Siswa yang telah membaca/mendengarkan bagian yang pertama berusaha untuk menuliskan apa yang terjadi selanjutnya. Sementara itu, siswa yang membaca/mendengarkan bagian yang kedua menuliskan apa yang terjadi sebelumnya.

9) Tentu saja, versi karangan sendiri ini tidak harus sama dengan bahan yang sebenarnya. Tujuan kegiatan ini bukan untuk mendapatkan jawaban yang benar, melainkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah selesai menulis, beberapa siswa bisa diberi kesempatan untuk membacakan hasil karangan mereka.

10) Kemudian, pengajar membagikan bagian cerita yang belum terbaca kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian tersebut.

11) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu. Diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.

DUMMY

C. Model Evaluasi Belajar Cooperative

Berikut ini uraian tiga model evaluasi berdasarkan ketiga sistem pembelajaran seperti dijelaskan sebelumnya.

1. Model Evaluasi Kompetisi

Sistem peringkat jelas menanamkan jiwa kompetitif. Siswa yang jauh melebihi kebanyakan siswa lainnya dianggap berprestasi, sedangkan yang kemampuannya berada di bawah rata-rata kelas dianggap gagal. Sistem semacam ini mengajarkan nilai-nilai siapa yang kuat dialah yang menang. Akibatnya, banyak perasaan negatif timbul dalam diri anak didik terhadap sekolah, pelajaran, guru, ataupun teman sekelas. Dalam benak anak didik, sekolah adalah arena pertarungan yang akan menentukan apakah dia menang atau kalah. Guru adalah dewa yang siap menempelkan label-label *pandai*, *sedang*, atau *bodoh* di dahi mereka. Teman sekelas adalah musuh. Karena, agar seseorang bisa menjadi pemenang harus ada dua puluh atau lebih yang harus kalah. Perasaan negatif ini bisa muncul, baik pada siswa lamban maupun mereka yang pandai. Selain merasa minder, siswa lamban jadi membenci teman-temannya yang lebih pandai karena dianggap menaikkan rata-rata kelas sehingga memposisikan prestasi mereka yang lamban pada peringkat bawah. Sebaliknya, siswa yang pandai menjadi terbiasa untuk merasa puas dan bangga terhadap diri sendiri di atas kekalahan teman-teman sekelasnya.

Karena ketatnya sistem kompetisi, dunia pendidikan telah menelurkan manusia-manusia yang siap untuk menerjang dan menjegal orang lain demi kesuksesan diri sendiri. *Homo homini lupus* merupakan prinsip dasar dalam dunia kompetisi. Orang-orang ini tidak pernah atau sedikit sekali dibekali kemampuan untuk bisa bekerja sama dengan orang lain. Padahal, dalam kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam dunia pekerjaan, kemampuan untuk bersinergi merupakan kunci keberhasilan.

b. Model Evaluasi Individual

Sementara itu, ada pandangan lain yang juga menarik mengenai tujuan sekolah, yakni mengembangkan potensi semua anak. Sekolah harus memberi kesempatan semua siswa untuk berkembang secara maksimal. Falsafah ini mempunyai implikasi pedagosis yang sudah diterjemahkan dalam bentuk pengajaran alternatif. Dalam sistem ini, setiap siswa belajar dengan pendekatan dan kecepatan yang sesuai kemampuan mereka sendiri. Anak didik tak bersaing dengan siapa-siapa, kecuali bersaing dengan diri mereka sendiri.

Teman-teman sekelas dianggap tidak ada karena jarang ada interaksi antar siswa di kelas. Berbeda dengan sistem penilaian peringkat, dalam pengajaran individual guru menetapkan standar untuk murid. Jika seorang siswa mencapai atau melampaui standar, dia akan mendapatkan nilai A. Jika tidak, dia akan mendapat C atau D. Jadi, nilai seseorang tak ditentukan oleh nilai rata-rata atau teman sekelas, tetapi oleh usaha sendiri dan standar yang ditetapkan guru dan dianggap merupakan kemampuan maksimalnya.

Tampaknya, sistem pengajaran individual lebih menarik dibanding sistem kompetisi. Anak didik bisa diharapkan belajar sesuai kemampuan mereka sendiri dan bebas dari stres yang mewarnai sistem kompetisi. Namun, jika sikap individual tertanam dalam jiwa anak didik, kemungkinan besar mereka mengalami kesulitan untuk hidup bermasyarakat karena seperti kata Robinson Crusoe, *"No man is an island"*

c. Model Evaluasi Cooperative Learning

Sistem ini menganut falsafah *homo homini socius*. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Ironisnya, model evaluasi *Cooperative Learning* belum banyak diterapkan dalam dunia pendidikan kita walaupun kita sering membanggakan nilai-nilai gotong royong dalam budaya bangsa Indonesia. Kebanyakan guru enggan menerapkan sistem kerja kelompok karena beberapa alasan. Salah satunya adalah penilaian yang dianggap kurang adil. Siswa yang tekun dan pandai merasa dirugikan karena temannya yang kurang mampu dan berusaha hanya *nunut* pada hasil jerih payah mereka, sedangkan siswa yang kurang mampu, merasa seperti benalu.

Roger dan David Johnson mengatakan tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Ada beberapa prosedur dan unsur yang harus diterapkan dalam sistem pengajaran *Cooperative Learning*. Di antaranya adalah tanggung jawab pribadi dan kesalingketergantungan positif. Dalam penilaian, siswa mendapat nilai pribadi dan nilai kelompok. Siswa bekerja sama dengan metode *Cooperative Learning*. Mereka saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk tes. Kemudian, masing-masing mengerjakan tes sendiri-sendiri dan menerima nilai pribadi. Nilai kelompok bisa dibentuk dengan beberapa cara. *Pertama*, nilai kelompok bisa diambil dari nilai terendah yang didapat oleh siswa dalam kelompok. *Kedua*, nilai kelompok juga bisa diambil dari rata-rata nilai semua anggota kelompok, dari "sumbangan" setiap anggota. Kelebihan kedua cara tersebut adalah semangat gotong royong yang ditanamkan. Dengan cara ini, kelompok bisa berusaha lebih keras untuk membantu semua anggota dalam mempersiapkan diri untuk tes. Namun, kekurangannya adalah

perasaan negatif dan tidak adil. Siswa yang mampu akan merasa dirugikan oleh nilai rekannya yang rendah, sedangkan siswa yang lemah mungkin bisa merasa bersalah karena sumbangan nilainya paling rendah. Untuk menjaga rasa keadilan ada cara lain yang bisa dipilih. Setiap anggota menyumbangkan poin di atas nilai rata-rata mereka sendiri. Misalnya, nilai rata-rata si A adalah 60 dan kali ini dia mendapat 65, dia akan menyumbangkan 5 poin untuk kelompok. Ini berarti setiap siswa, pandai ataupun lamban, mempunyai kesempatan untuk memberikan kontribusi. Siswa lamban tak akan merasa minder terhadap rekan-rekan mereka karena mereka juga bisa memberikan sumbangan. Malahan mereka akan merasa terpacu untuk meningkatkan kontribusi mereka dan dengan menaikkan nilai pribadi mereka sendiri.

Sistem peringkat hanya menekankan pada hasil belajar yang bersifat kognitif, sedangkan sistem individu mulai memperhatikan aspek afektif untuk mencapai hasil-hasil kognitif. Namun patut disadari, sistem individu ini bisa membawa dampak afektif lainnya. Sistem pendidikan gotong royong merupakan alternatif menarik yang bisa mencegah tumbuhnya keagresifan dalam sistem kompetisi dan keterasingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif.

DUMMY

Rangkuman

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) penjelasan materi; (2) belajar dalam kelompok; (3) penilaian; dan (4) pengakuan tim.

Terdapat sejumlah tipe pembelajaran kooperatif yang dapat dilaksanakan di sekolah dasar, sesuai dengan kondisi dan karakteristik bahan pembelajaran yang disajikan.

Model Evaluasi Kompetisi: Sistem peringkat jelas menanamkan jiwa kompetitif. Siswa yang jauh melebihi kebanyakan siswa lainnya dianggap berprestasi.

Model Evaluasi Individual: Dalam pengajaran individual guru menetapkan standar untuk murid. Jadi, nilai seseorang tak ditentukan oleh nilai rata-rata atau teman sekelas, tetapi oleh usaha sendiri dan standar yang ditetapkan guru dan dianggap merupakan kemampuan maksimalnya.

Model Evaluasi *Cooperative Learning:* Dalam penilaian, siswa mendapat nilai pribadi dan nilai kelompok. Mereka saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk tes; baik untuk mendapat nilai pribadi maupun untuk memperoleh nilai kelompok.

Latihan 2

Buatlah kelompok belajar yang terdiri dari 10 anggota untuk berlatih menggunakan pembelajaran kooperatif. Lakukan sebagai berikut:

1. Pilih 1 orang berperan sebagai guru
2. Pilih 1 orang berperan sebagai observer
3. Sisanya berperan sebagai murid

Tes Formatif 2

Buatlah skenario pembelajaran kooperatif:

a. Tentukan materi dan bidang studi yang akan diajarkan.

b. Tentukan salah satu teknik yang sesuai yang akan digunakan dalam pembelajaran.

DUMMY

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice-2nd edition*. USA: by Allyn & Bacon.

Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.

Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach, 7th edition*. New York: McGraw Hill, Inc.

Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Putra Grafika.

DUMMY

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1. Empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni:
    1. Adanya peserta dalam kelompok;
    2. Adanya aturan kelompok;
    3. Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok;
    4. Adanya tujuan yang harus dicapai.
2. Karakteristik strategi pembelajaran kooperatif yang perlu diperhatikan oleh guru:
    a. Pembelajaran Secara Tim

    Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

    Setiap kelompok bersifat heterogen. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

    b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

    Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes.

    c. Kemampuan Bekerja Sama

    Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Setiap anggota kelompok harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, dan juga ditanamkan perlunya saling membantu.

DUMMY

d. *Keterampilan Bekerja Sama*

Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

3. Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan di bawah ini:

a. Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Perlu disadari oleh setiap kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.

Untuk terciptanya kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih, diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

b. Tanggung Jawab Perseorangan *(Individual Accountability)*

Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu berbeda, akan tetapi penilaian kelompok harus sama.

c. Interaksi Tatap Muka *(Face to Face Promotion Interaction)*

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikam pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen, yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan semacam ini

akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok..

d. Partisipasi dan Komunikasi *(Participation Communication)*

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu, sebelum melakukan kooperatif, guru perlu memekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi.

Tes Formatif 2

Skenario pembelajaran kooperatif

Tidak ada jawaban yang pasti. Jawaban tergantung materi dan bidang studi yang akan diajarkan dan tipe pembelajaran kooperatif yang dipilih.

Glosarium

Elaborasi kognitif: bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya.

Perspektif motivasi: bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu.

Perspektif perkembangan kognitif: bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi.

Perspektif sosial: bahwa melalui koopertif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan.

Struktur insentif kooperatif: sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

Tugas kooperatif: hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

UNIT 9

PROFESIONAL SKILL UNTUK IMPLEMENTASI PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Pada bagian ini kita akan diskusikan berbagai aspek yang terkait dengan keterampilan-keterampilan profesional yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk dapat mengimplimentasikan berbagai pendekatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas.

Komunitas belajar adalah suatu situasi dan kondisi di mana para siswa menunjukkan kegairahan belajar baik secara individual maupun secara kelompok. Dalam komunitas belajar terlihat saling bantu membantu di antara anggota komunitas. Kelas sebagai suatu komunitas dapat dibentuk menjadi komunitas belajar melalui upaya guru untuk membuat situasi dan kondisi kelas yang memungkinkan tumbuhnya suasana komunitas.

Membuat kelas menjadi sebuah komunitas belajar adalah salah satu hal terpenting yang dapat dilakukan guru, yang mungkin bahkan lebih penting dibanding praktik-praktik yang digunakan dalam aspek-aspek pengajaran yang lebih formal. Komunitas belajar di kelas mempengaruhi keterlibatan dan prestasi siswa, dan menentukan bagaimana kelas seorang guru akan berubah dari sekadar sekelompok individu menjadi sebuah kelompok kohesif yang tandai dengan ekspektasi yang tinggi, hubungan yang penuh perhatian, dan penggalian informasi yang produktif. Akan tetapi, menciptakan komunitas belajar yang produktif sama sekali bukan tugas yang mudah, dan juga tidak ada resep mudah yang akan memastikan keberhasilannya.

Unit 9 ini disusun untuk membantu mahasiswa mencapai kompetensi mengenal Kemampuan Profesional untuk Implementasi Pendekatan, Model, dan Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar. Unit 9 ini terdiri dari dua sub unit yakni Sub Unit 1 yang membahas keterampilan profesional guru, dan Sub Unit 2 yang membahas komunitas belajar dan memotivasi siswa.

DUMMY

Untuk menguasai kompetensi dasar ini, anda harus mengkaji bahan ajar cetak ini dengan baik melalui membaca naskah dalam Unit 9 ini, mengerjakan latihan yang ada, menggunakan media yang disarankan baik dalam bentuk audio, video, materi online dan web. Untuk mengetahui seberapa jauh anda telah menguasai materi dalam Unit 9 ini anda harus mengerjakan tes formatif yang ada pada bagian akhir setiap Sub Unit, dan kemudian mencocokkan jawaban anda dengan kunci yang disediakan pada bagian akhir naskah Unit 9 ini.

Selamat belajar, semoga berhasil.

DUMMY

Sub Unit 1
Keterampilan Profesional Guru

Joyce dan Weil (1996) mengemukakan beberapa hal yang perlu dimiliki oleh seorang guru adalah": *focusing and planning instruction, learning community dan discomfort productive*. Sementara Arends (2007) mengemukakan beberapa hal yang harus dimiliki guru dalam mengimplementasikan pembelajaran di kelas adalah: perencanaan guru, komunitas belajar dan memotivasi siswa, manajemen kelas dan asesmen, serta evaluasi.

Pada Unit 9 ini akan didiskusikan aspek -aspek tersebut di atas, khususnya yang dikemukakan oleh Arends (2007). Hal tersebut dianggap sangat urgen dan esensial untuk dimiliki seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sebab strategi apa pun yang akan digunakan dalam pembelajaran tidak akan berhasil apabila tidak dimulai dengan perencanaan yang matang, kemampuan memotivasi siswa dan menjadikannya sebagai komunitas belajar di kelas, memimpin kelas dan mengevaluasi keberhasilan siswa dalam belajar.

A. Perencanaan Guru

Sangat sering kita mendengar ucapan-ucapan dari seorang guru yang menyatakan: saya sudah pengalaman mengajar 20 tahun, sehingga saya ingat betul dan sangat hafal tentang apa yang akan saya ajarkan, metode yang dipakai, evaluasi yang akan saya gunakan, bahkan materi soal pun saya hafal. Ungkapan seperti ini menggambarkan kepada kita bahwa guru sudah tidak perlu membuat perencanaan pembelajaran sebelum dia mengajar, karena segala sesuatunya sudah di luar kepala. Tapi coba kita bayangkan, pernahkah kita tidak membuat perencanaan dalam setiap detik kehidupan kita, termasuk kita sudah membuat rencana ke perguruan tinggi mana anak kita akan kuliah, padahal dia masih berumur 7 tahun (baru masuk SD).

Merencanakan pembelajaran pada dasarnya adalah mengambil keputusan tentang pengajaran dan merupakan suatu proses yang banyak menuntut pemahaman dan keterampilan dan berbagai aspek yang perlu dipertimbangkan secara matang. Karena itu membuat perencanaan pembelajaran pada dasarnya memerlukan waktu yang cukup bagi seorang guru. Clark dan Yonger (1979) menemukan dalam penelitiannya bahwa 1–20% waktu guru dalam satu minggu dihabiskan untuk membuat perencanaan proses belajar mengajar. Dalam kaitan dengan proses belajar mengajar ini Stronger (2002) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada dasarnya adalah memutuskan isi kurikulum yang penting untuk dipelajari oleh siswa dan cara penerapan kurikulum dalam setting kelas melalui berbagai kegiatan dan peristiwa belajar.

1. Ranah-ranah Perencanaan

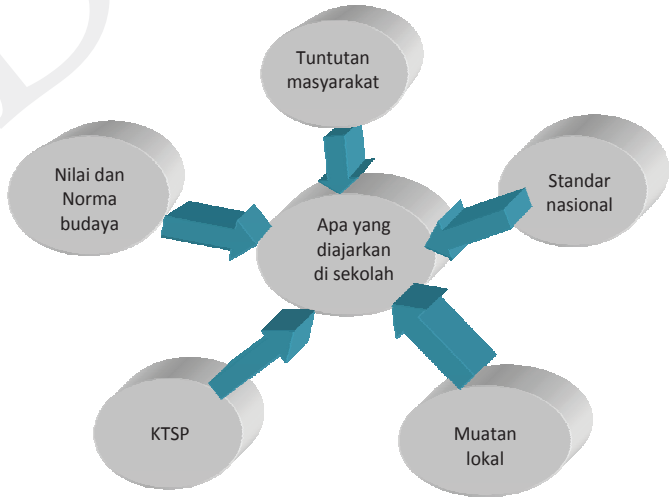
Perencanaan guru adalah sebuah proses multifase dan berlangsung secara terus-menerus, yang mencakup semua aspek kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Arends (2007) menyatakan ada tiga fase perencanaan guru yaitu:

Sebelum Pengajaran	Selama Pengajaran	Setelah Pengajaran
Memilih Isi Memilih pendekatan Mengalokasikan waktu dan ruang Menentukan struktur Menetapkan motivasi	Mempresentasikan Melontarkan pertanyaan Membantu Memberikan latihan Melakukan transisi Mengelola dan mendisiplinkan.	Mengecek pemahaman Memberi umpan balik Memberi pujian dan kritik Menguji Memberi nilai Melaporkan

Sering kali terjadi keputusan untuk menetapkan kegiatan pada setiap fase perencanaan guru tersebut dilakukan secara spontan. Oleh sebab itu, diperlukan kreativitas guru dan kepekaan guru untuk melihat setiap perubahan situasi dan kondisi yang menuntut adanya perubahan perencanaan.

2. Pokok-pokok Perencanaan

Arends (2007) menyebutkan beberapa pokok perencanaan guru paling tidak ada beberapa hal pokok yang perlu diperhatikan dalam membuat perencanaan pembelajaran oleh guru, yaitu:



Gambar. Sumber Perencanaan Pembelajaran

Bagi pendidikan di Indonesia sesuai dengan peraturan perundang-undangan, khususnya standar nasional pendidikan telah ditetapkan standar-standar nasional seperti: standar isi, standar kompetensi lulusan, bahkan standar proses pembelajaran yang akan dilakukan. Demikian pula halnya dengan standar kurikulum muatan lokal yang harus disesuaikan oleh masing-masing sekolah sesuai kebutuhan. Oleh sebab itu, sebagai guru sudah seharusnya selalu mengkaji tentang standar kompetensi pada setiap jenjang kelas, kompetensi setiap semester bahkan kompetensi beserta indikatornya untuk setiap pokok dan sub pokok bahasan.

Tujuan Instruksional

Sering terjadi paradigma berpikir terbalik dari kalangan guru, yaitu memilih materi/melihat pokok bahasan lebih dahulu baru memikirkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Padahal seharusnya sebelum kita membuat perencanaan pembelajaran, didahului oleh melihat kompetensi, sub kompetensi kemudian disusul dengan melihat tujuan yang ingin dicapai. Barulah selanjutnya seorang guru menentukan materi apa yang akan diberikan kepada siswa untuk mencapai kompetensi dan tujuan tersebut. Tujuan oleh Bobbit, Rugg dan Taylor sering disebutnya sebagai *aims*, *purpose, goals dan outcomes*.

Robert Mager sejak tahun 1962 menyebut tujuan dengan format ***behavioral objective*** yang mencakup tiga bagian pokok yaitu:

1. *Student behavior*, yaitu apa yang dilakukan siswa atau jenis perilaku yang akan diterima guru sebagai bukti bahwa tujuannya telah tercapai
2. *Testing situation*, yaitu kondisi di mana perilaku akan diobservasi atau diharapkan akan terjadi
3. *Performance* kriteria, yaitu tingkat kinerja yang ditetapkan sebagai standar, atau tingkat kinerja yang dapat diterima oleh guru sebagai hasil belajar.

Format lain tentang tujuan pembelajaran ini sering dan banyak digunakan dalam lingkup pendidikan, khususnya pembelajaran di Indonesia adalah taksonomi Bloom yang mencakup: kognitif, afektif, dan psikomotorik (semua guru -guru pasti kenal dan akrab dengan ketiga konsep domain tujuan ini). Anderson, et al (2001) merevisi sedikit taksanomi Bloom yang disebutnya dengan *istilah taxonomy of Educational Objectives*. Dalam perkembangannya taksonomi ini dkenal dengan istilah ***taxonomy for learning, teaching and assessing*** (taksonomi untuk belajar, mengajar, dan menilai). Taksonomi yang telah direvisi ini memiliki dua definisi yaitu:

1. Dimensi pengetahuan yang mendeskripsikan berbagai tipe pengetahuan dan mengorganisasikan pengetahuan menjadi pengetahuan metakognitif

bergerak dari pengetahuan konkret (faktual, merupakan pengetahuan yang paling mendasar), pengetahuan konseptual (saling keterkaitan antar elemen), pengetahuan prosedural (cara mengerjakan) dan pengetahuan abstrak (metakognitif).

2. Dimensi proses kognitif (cara berpikir) yang mencakup enam kategori yaitu:
   a. *Remember* (mengingat)
   b. *Understand* (memahami)
   c. *Apply* (menerapkan)
   d. *Analyze* (menganalisis)
   e. *Evaluate* (mengevaluasi)
   f. *Create* (menciptakan)

Saling keterkaitan antara dimensi pertama dengan dimensi kedua dari tujuan pembelajaran tersebut dapat digambarkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Dimensi Pengetahuan	**Dimensi Proses Kognitif**					
	1 Mengingat	**2 Memahami**	**3 Menerapkan**	**4 Analisis**	**5 Evaluasi**	**6 Mencipta**
Faktual						
Konseptual						
Prosedural						
Metakognitif						

Dimensi Pengetahuan:

1. Pengetahuan Faktual, mencakup pengetahuan tentang: *terminology*, elemen-elemen dan detail yang spesifik
2. Pengetahuan Konseptual, mencakup pengetahuan tentang: klasifikasi dan kategori, prinsip dan generalisasi, teori, model, dan struktur.
3. Pengetahuan Prosedural, mencakup pengetahuan tentang: keterampilan spesifik-subjek dan algoritme (menggambar dengan cat air, pembagian bilangan bulat dan sebagainya), teknik dan metode spesifik. Kriteria untuk menentukan prosedur tertentu (kapan bisa prosedur tertentu digunakan).

4. Pengetahuan Metakognitif, mencakup pengetahuan tentang: pengetahuan strategis (misalnya membuat ikhtisar), tugas-tugas kognitif termasuk pengetahuan kontekstual (misalnya pengetahuan tentang tipe-tipe tes yang diadministrasikan), pengetahuan tentang diri sendiri.

Dimensi Proses Kognitif

1. Mengingat, mencakup aspek: mengenali dan mengingat kembali (*recognizing and recalling*)
2. Memahami, mencakup aspek: interpretasi (*interpreting*), *exemplifying* (membuat contoh), *classifying* (klasifikasi), *summarizing* (merangkum), *inferring* (menyimpulkan), *comparing* (membedakan), dan *explaining* (menjelaskan)
3. Aplikasi mencakup aspek: *executing* (melaksanakan), *implementing* (mengimplementasikan, misalnya kapan hukum Newton dapat digunakan)
4. Analisis, mencakup aspek: *differentiating* (mendeferensiasikan), *organizing* (mengorganisasikan), *attributing* (member atribut)
5. Evaluasi, mencakup aspek: *checking* (mengecek), *critiquing* (memberi kritik)
6. Menciptakan, mencakup kemampuan membuat sesuatu berdasarkan pengetahuan dan penilaian tentang kebermaknaan ciptaannya.

Ranah Afektif

Ranah afektif dalam rumusan tujuan pembelajaran masih menggunakan konsep *taxonomy* Bloom yang membagi dalam beberapa kategori sebagai berikut:

1. *Receiving* (menerima), siswa menerima atau memperhatikan sesuatu dari lingkungan.
2. *Responding* yaitu siswa memperlihatkan perilaku baru sebagai hasil belajar.
3. *Valuing* (menghargai), siswa terlibat mutlak dan komitmen dengan pengalaman tertentu dan menjadi perilakunya.
4. *Organization* (mengorganisasi) siswa mengintegrasikan nilai baru ke dalam nilai yang dimilikinya.
5. *Characterization by value*, siswa bertindak secara konsisten menurut nilai dan memiliki komitmen yang kuat terhadap pengalaman itu.

Ranah Psikomotor

Ranah tujuan pembelajaran ini mencakup beberapa kategori sebagai berikut:

1. Gerakan refleks, tindakan siswa dapat terjadi di luar kehendak sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan (gerakan secara otomatis keluar apabila guru meminta melakukannya).

2. Gerak fundamental dasar, siswa mempunyai gerakan bawaan yang terbentuk dari kombinasi berbagai gerak refleks.
3. Kemampuan perceptual, siswa dapat mentranslasikan stimulus yang diterima melalui indra menjadi gerakan yang tepat seperti yang diinginkan.
4. Gerakan yang terampil, siswa telah mengembangkan gerakan-gerakan yang lebih kompleks yang membutuhkan derajat efisiensi tertentu.
5. Gerakan komunikasi nondiskursif, siswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi melalui gerakan tubuh.

Mengindividualisasikan Pengejaran Melalui Perencanaan

Guru dapat mengindividualisasikan pengajaran melalui perencanaan pembelajaran, agar dapat memenuhi perbedaan individu. Sebab seperti diketahui bahwa tidak ada individu siswa yang sama di dalam satu kelas, meskipun dia adalah anak kembar. Oleh sebab itu, faktor individualisasi perlu mendapat perhatian. Untuk itu menurut Arends (2007) dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Memastikan bahwa tujuan belajar sama untuk semua siswa.
2. Buat variasi waktu (ada siswa yang perlu tambahan waktu lebih lama dari pada siswa lainnya untuk menguasai kompetensi tertentu).
3. Menyesuaikan bahan ajar.
4. Gunakan kegiatan belajar yang berbeda. Mungkin satu kelompok siswa akan cepat belajar dengan strategi tertentu, sementara yang lain akan cepat belajar apabila menggunakan strategi yang lain. Oleh sebab itu, guru perlu menguasai penggunaan strategi dan kegiatan belajar yang berbeda antar siswa atau antar kelompok siswa dalam suatu kelas.

Weimer (2002) memberi penekanan pada praktik di kelas, ia menyatakan bahwa pembelajaran siswa yang harusnya menjadi penekanan, bukan pengajaran. Oleh sebab itu, menurut Weimer (2002) ada lima praktik pengajaran yang sangat penting untuk berubah yaitu:

1. Keseimbangan kekuasaan harus dipindahkan dari guru kepada siswa.
2. Isi harus berubah dari sesuatu yang harus dikuasai menjadi alat untuk mengembangkan keterampilan belajar
3. Paradigma harus berubah dari paradigma bahwa guru melakukan semua tugas perencanaan dan melakukan pedagogi yang baik menjadi paradigma bahwa guru adalah penuntun dan fasilitator
4. Tanggung jawab untuk pembelajaran harus pindah dari guru ke siswa dengan maksud membantu siswa agar dapat menjadi pelajar yang otonom dan mandiri.

5. Evaluasi harus digunakan untuk memberikan umpan balik dan untuk menghasilkan pembelajaran dengan penekanan yang kuat pada partisipasi siswa dalam evaluasi diri.

Rangkuman

Banyak aspek pengajaran dan pembelajaran sekarang ini menuntut perubahan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan masyarakat yang besar terhadap pendidikan yang berkualitas. Kondisi tersebut menuntut perubahan dalam berbagai aspek pembelajaran, salah satunya harus dimulai dari perencanaan. Merencanakan pembelajaran pada dasarnya adalah mengambil keputusan tentang pengajaran dan merupakan suatu proses yang banyak menuntut pemahaman dan keterampilan dan berbagai aspek yang perlu dipertimbangkan secara matang. Karena itu membuat perencanaan pembelajaran pada dasarnya memerlukan waktu yang cukup bagi seorang guru.

Perencanaan pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai faktor, salah satu faktor penting adalah pertimbangan tentang kompetensi, tujuan, isi, dan standar.

Dua dekade terakhir berbagai perspektif perencanaan yang muncul mengalihkan fokus perencanaan dari guru kepada siswa. Minat *learner centered planning* yang berasal dari hasil kajian *American Psychology Association* yang dilaksanakan oleh McCombs (2001), serta Weimer, 2002).

Latihan 1

Coba anda diskusikan dalam kelompok, dan lakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Ambil sebuah pokok bahasan salah satu mata pelajaran di kelas V SD
2. Tentukan strategi apa yang akan digunakan untuk membelajarkan pokok bahasan tersebut.
3. Buatlah perencanaan pembelajaran sesuai pokok bahasan dan strategi pembelajaran yang telah anda tetapkan.

Tes Formatif 1

1. Hal-hal apa saja yang harus menjadi pertimbangan ketika seorang guru membuat rencana pembelajarannya? Jelaskan!
2. Bagaimana mengindividualisasikan pembelajaran pada proses perencanaan, jelaskan!

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

Sub Unit 2
Komunitas Belajar dan Memotivasi siswa

Komunitas belajar adalah suatu situasi dan kondisi di mana para siswa menunjukkan kegairahan belajar baik secara individual maupun secara kelompok. Dalam komunitas belajar terlihat saling bantu membantu di antara anggota komunitas. Kelas sebagai suatu komunitas dapat dibentuk menjadi komunitas belajar melalui upaya guru untuk membuat situasi dan kondisi kelas yang memungkinkan tumbuhnya suasana komunitas.

Membuat kelas menjadi sebuah komunitas belajar adalah salah satu hal terpenting yang dapat dilakukan guru, yang mungkin bahkan lebih penting dibanding praktik-praktik yang digunakan dalam aspek-aspek pengajaran yang lebih formal. Komunitas belajar di kelas mempengaruhi keterlibatan dan prestasi siswa, dan menentukan bagaimana kelas seorang guru akan berubah dari sekadar sekelompok individu menajadi sebuah kelompok kohesif yang ditandai dengan ekspektasi yang tinggi, hubungan yang penuh perhatian, dan penggalian informasi yang produktif. Akan tetapi, menciptakan komunitas belajar yang produktif sama sekali bukan tugas yang mudah, dan juga tidak ada resep mudah yang akan memastikan keberhasilannya. Komunitas belajar yang produktif tidak terjadi secara otomatis. Komunitas semacam itu membutuhkan banyak kerja keras dari pihak guru.

A. Perspektif tentang Kelas sebagai Komunitas Belajar

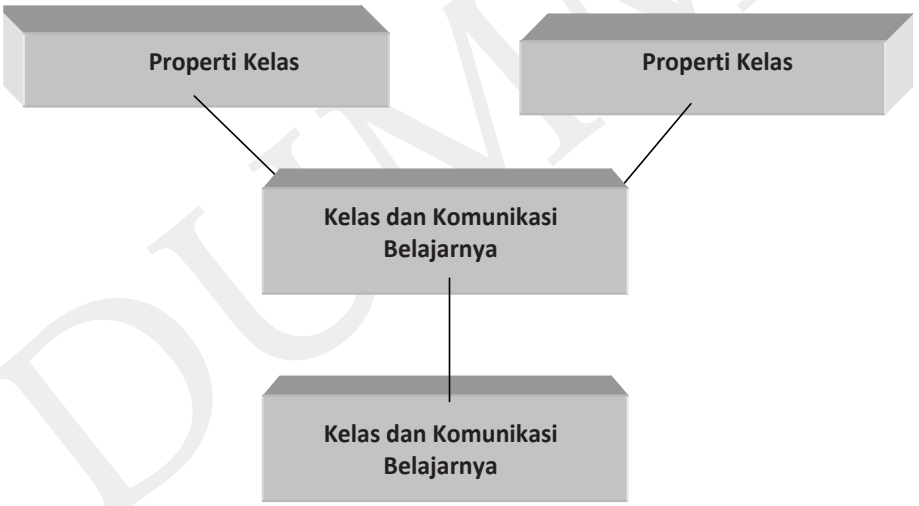
Dilema yang sama juga ada di kelas. Kita menemukan situasi bahwa, di satu sisi, kita ingin membangun komunitas yang memberikan dorongan, keamanan, dan dukungan bagi individu-individu pelajar. John Dewey (1916) bertahun-tahun yang lalu melihat bahwa anak-anak belajar selama mereka berpartisipasi di berbagai lingkup sosial. Yang lebih mutakhir, para pakar seperti Jerome Bruner(1996) dan Vygotsy (1978,1994) mengatakan bahwa orang menciptakan makan dari hubungan dan keanggotaan di budaya tertentu. Jadi, kelompok dan komunitas belajar menjadi salah satu aspek penting pembelajaran. Di satu pihak, kehidupan kelompok dapat membatasi inisiatif individual dan mendukung norma-norma yang berlawanan dengan kreativitas dan pembelajaran akademik. Marilah kita lihat lebih dekat hubungan antara kedua fitur kehidupan kelas ini.

Konsep *learning community* (komunitas belajar) adalah faktor terpenting dalam dimensi sosial kehidupan kelas. Komunitas belajar, bila diperbandingkan dengan sekadar sekumpulan individu, adalah *Setting* tempat individu-individu

dalam komunitas itu memiliki tujuan bersama, memiliki hubungan bersama, dan saling menunjukkan kepedulian terhadap satu sama lain. Di sinilah tempat orang-orang yang memiliki kecenderungan dan norma yang sama untuk merasakan dan bertindak dengan cara tertentu. Fitur-fitur ini dirangkum dalam Tabel 4.1. Mengembangkan komunitas belajar produktif dengan fitur-fitur seperti ini bukan tugas yang mudah. Akan tetapi, bagi guru, memenuhi tantangan ini adalah aspek paling *rewarding* dalam pekerjaannya.

B. Fitur-fitur Komunitas Belajar

Tiga ide dasar dapat membantu kita untuk memahami kompleksitas kelas dan akan memberikan pedoman tentang bagaimana cara membangun komunitas belajar yang lebih produktif. Ketiga dimensi ini ditunjukkan dalam gambar yang diikuti dengan deskripsinya masing-masing.



Gambar. Tiga Dimensi Kelas

Properti kelas. Salah satu cara untuk memikirkan tentang kelas adalah dengan melihatnya sebagai sebuah **sistem ekologis** yang setiap warganya (guru dan siswa) berinteraksi di lingkungan tertentu (kelas) dengan maksud mengerjakan berbagai kegiatan dan tugas yang berharga. Dengan menggunakan perspektif ini untuk mempelajari kelas, Walter Doyle(1986) menyatakan bahwa kelas memiliki enam properti yang membuatnya menjadi sistem yang kompleks dan *demanding* (banyak menuntut).

***Multidimensionality*.** Hal ini menunjukkan pada kenyataan bahwa kelas adalah tempat yang dipenuhi dengan beberapa orang dengan berbagai latar belakang kepentingan, dan kecakapan berkompetensi yang berbeda-beda.

Simultaneity. Sembari membantu seorang siswa selama mengerjakan *seatwork* (*deskwork* = tugas siswa di kelas)-nya, seorang guru harus memantau seluruh kelas, menangani interupsi, dan selalu memperhatikan waktu.

Immediacy (kesegeraan). Properti penting ketiga dalam kehidupan kelas adalah perubahan yang cepat dari satu kejadian ke kejadian lain dan dampak langsungnya pada kehidupan guru dan siswa.

Unpredictability (tidak dapat diprediksi). Kejadian-kejadian di kelas tidak hanya menuntut perhatian segera, tetapi mungkin juga terjadi di luar perkiraan dan hasilnya tidak dapat diprediksi.

Publicness (keterbukaan). Di banyak lingkungan pekerjaan, di sebagian besar waktu orang-orang bekerja sendiri atau hanya dengan beberapa orang saja.

History (sejarah). Kelas dan partisipasinya secara gradual berubah menjadi sebuah komunitas yang memiliki sejarah yang sama.

Proses Kelas. Richard Schmuck dan Patricia Schmuck (2001) mengembangkan sebuah kerangka kerja yang agak berbeda untuk melihat kelas. Mereka menyoroti pentingnya proses interpersonal dan proses kelompok di kelas. Keduanya percaya bahwa komunitas belajar positif diciptakan oleh guru bila guru mengajarkan berbagai keterampilan interpersonal dan proses kelompok yang penting dan bila mereka membantu kelasnya untuk dapat berkembang sebagai kelompok. Richard Schmuck dan Patricia Schmuck mengidentifikasi enam proses kelompok yang, bila bekerja secara berkaitan satu sama lain, menghasilkan komunitas kelas yang positif.

Komunitas. Kebanyakan interaksi kelas ditandai oleh komunitas verbal dan non verbal dan merupakan proses resiprokal. Schmuck dan Schmuck menganjurkan proses komunikasi yang terbuka dan hidup disertai keterlibatan yang tinggi oleh partisipannya.

Persahabatan dan Kohesivitas. Proses ini melibatkan sejauh mana orang-orang yang ada dalam kelas saling menghormati dan menghargai satu sama lain dan bagaimana pola-pola pertemanan / persahabatan dalam kelas mempengaruhi iklim dan pembelajaran. Proses ini semakin dianggap penting karena para peneliti, seperti Wentzel, Barry, dan Caldwell (2004) menunjukkan dalam sebuah studi mutakhir bahwa para siswa sekolah menengah yang tidak memiliki teman menunjukkan perilaku prososial, prestasi akademik, dan distres emosional yang lebih rendah. Schmuck dan Schmuck mendorong guru untuk menciptakan lingkungan kelas yang ditandai dengan adanya kelompok-kelompok sebaya yang bebas klik, dan tidak ada siswa yang berada di luar struktur pertemanan.

Ekspektasi. Di kelas, orang-orang memiliki ekspektasi terhadap satu sama lain dan terhadap dirinya sendiri. Schmuck dan Schmuck tertarik dengan bagaimana ekspektasi-ekspektasi itu menjadi terpola seiring perjalanan waktu dan bagaimana mereka mempengaruhi iklim kelas dan pembelajaran.

Norma. Norma adalah ekspektasi bersama yang dimiliki siswa dan guru untuk perilaku kelas. Schmuck dan Schmuck menghargai kelas yang memiliki norma-norma yang mendukung keterlibatan siswa yang tinggi dalam tugas-tugas akademik, tetapi sekaligus juga mendorong hubungan interpersonal yang positif dan adanya tujuan bersama.

Kepemimpinan. Proses ini mengacu pada bagaimana kekuasaan dan pengaruh diberikan di kelas dan dampaknya pada interaksi dan kohesivitas kelompok. Schmuck dan Schmuck melihat kepemimpinan sebagai proses interpersonal dan bukan sebagai ciri seseorang, dan mereka mendorong agar kepemimpinan itu dibagi dalam kelompok-kelompok yang ada di kelas.

Konflik. Konflik terjadi di lingkungan mana pun, dan kelas bukan pengecualian dalam hal ini. Guru didorong untuk mengembangkan kelas tempat konflik ditengarai dan proses yang menyebabkan konflik ditangani dan diatasi secara produktif.

Struktur Kelas. *Struktur Kelas adalah bagaimana kelas diorganisasikan di seputar tugas-tugas dan partisipasi belajar dan bagaimana tujuan reward ditetapkan.* Struktur yang membentuk kelas dan tuntutan pelajaran tertentu terhadap siswa menawarkan perspektif lain tentang kelas. Peneliti-peneliti seperti Gump (1967), Kounin (1970), yang lebih mutakhir, Doyle (1986, 1990), Doyle dan Carter (1984), dan Kaplan, Gheen dan Migley (2002) percaya bahwa perilaku di kelas sebagian merupakan respons terhadap struktur dan tuntutan kelas. Pandangan tentang kelas ini sangat memerhatikan struktur yang ada di dalam kelas dan berbagai kegiatan dan tugas yang diperintahkan kepada siswa untuk dikerjakan selama pelajaran tertentu.

Struktur Tugas. Tugas sosial dan akademik yang direncanakan oleh guru menentukan jenis pekerjaan yang dilaksanakan siswa di kelas. Dalam contoh ini, tugas kelas mengacu pada apa yang diharapkan dari siswa dan tuntutan kognitif dan sosial yang dibebankan untuk menyelesaikan tugas itu. Di lain pihak, **kegiatan kelas** adalah hal-hal yang dikerjakan siswa, yang dapat diobservasi: partisipasi dalam diskusi, bekerja dengan siswa-siswa lain dalam kelompok-kelompok kecil, mengerjakan *seatwork*, mendengarkan keterangan guru, dan sebagainya. Tugas dan kegiatan kelas bukan hanya membantu membentuk perilaku guru dan siswa, tetapi juga membantu menentukan apa yang dipelajari siswa.

Task structure (struktur tugas) berbeda sesuai kegiatan yang dituntut oleh strategi atau model pengajaran tertentu yang digunakan oleh guru. Pelajaran yang diorganisasikan di seputar *lecture* (ceramah) memiliki tuntutan yang jauh berbeda dibanding pelajaran yang diorganisasikan di seputar diskusi kelompok kecil. Tuntutan terhadap siswa selama periode diskusi juga berbeda dengan yang dikaitkan dengan *seatwork*.

Struktur Tujuan dan Reward. Struktur kelas tipe kedua adalah bagaimana tujuan dan reward distrukturisasikan.

Goal Structures (struktur tujuan) menyebutkan tipe interdependensi (saling ketergantungan) yang dibutuhkan dari siswa ketika mereka berusaha menyelesaikan tugas-tugas belajar hubungan antarsiswa dan antara individu dengan kelompok. Johnson dan Johnson (1999) dan Slavin (1995) mengidentifikasi tiga struktur tujuan yang berbeda:

Cooperative goal structure (struktur tujuan kooperatif) ada bila siswa mempersepsikan bahwa mereka dapat mencapai tujuan mereka jika, dan hanya jika, siswa-siswa lain dengan siapa dirinya bekerja bersama-sama, juga dapat meraih tujuan itu.

Competitive Goal Structure (Struktur tujuan kompetitif) ada bila siswa mempersepsikan bahwa mereka dapat meraih tujuannya hanya bila siswa-siswa lainnya.

Perspektif sosiokultural. Perspektif terakhir dan paling kontemporer tentang kelas sebagai komunitas belajar berasal dari para teoretisi sosiokultural dan para pereformasi sekolah yang sangat dipengaruhi oleh Dewey, Piaget, dan Vygotsky. Oakes dan Lipton (2003) merangkum perspektif sosiokultural ini. Mereka mengatakan bahwa pedagogi yang terkait dengan perspektif ini tidak dapat diterjemahkan menjadi "seperangkat praktik yang terbukti paling baik", tetapi berevolusi dari "kualitas hubungan belajar antara guru dan siswa" dan bahwa "praktik tidak dapat dinilai secara terpisah dari pengetahuan kultural yang dibawa siswa ke sekolah". Tetapi, Oakes dan Lipton mengemukakan sejumlah pedoman, yang tidak terlalu berbeda dengan yang dideskripsikan oleh Schmuck dan Schmuck, yang dapat digunakan oleh guru untuk mengkonstruksikan komunitas belajar yang autentik dan adil secara sosial:

1. Guru dan siswa yakin bahwa setiap orang dapat belajar dengan baik;
2. Pelajarannya bersifat aktif, multidimensional, dan sosial;
3. Hubungannya penuh perhatian dan saling tergantung (interdependen);
4. Ucapan dan tindakan yang ada adil secara sosial;
5. Asesmen autentik meningkatkan pembelajaran.

C. Strategi untuk Memotivasi Siswa dan Membangun Komunitas Belajar yang Produktif

Membangun komunitas belajar yang produktif dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan belajar yang bermakna adalah tujuan utama pengajaran. Strategi-strategi untuk mencapai situasi kelas semacam ini akan dideskripsikan di bagian-bagian berikut ini.

1. Meyakini Kapabilitas Siswa dan Memusatkan Perhatian pada Faktor-faktor yang Dapat Diubah

Ada banyak hal yang dibawa siswa ke sekolah, yang tidak dapat banyak diubah oleh guru. Sebagai contoh, guru hanya memiliki sedikit pengaruh pada kepribadian dasar siswa, kehidupan di rumahnya, atau pengalaman masa kecilnya.

Hal-hal terpenting yang dapat dikontrol guru adalah sikapnya sendiri terhadap siswa dan keyakinan tentang mereka, khususnya keyakinan tentang siswa yang berasal dari latar belakang yang berbeda dengan dirinya sendiri. Meyakini bahwa setiap anak dapat belajar dan bahwa setiap anak melihat dunia melalui kaca mata kulturalnya sendiri dapat memindahkan beban tingkat keterlibatan yang rendah dan prestasi yang rendah akibat latar belakang siswa ke tempat yang seharusnya -kelas dan sekolah yang tidak memahami tentang itu.

2. Menghindari Penekanan -Berlebihan pada Motivasi Ekstrinsik

Kebanyakan guru pemula tahu banyak tentang cara menggunakan motivasi ekstrinsik karena banyak ide *commonsense* tentang perilaku manusia menyandarkan diri pada prinsip-prinsip penguatan, khususnya prinsip memberikan hadiah eksternal (penguatan positif) untuk mendapatkan perilaku yang diinginkan dan menggunakan hukuman untuk menghentikan perilaku yang tidak diinginkan.

Nilai yang baik, pujian, piagam penghargaan adalah hadiah ekstrinsik yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa-siswanya belajar atau berperilaku dengan cara tertentu. Nilai buruk, teguran, dan penahanan (misalnya, tidak membolehkan keluar kelas selama jam istirahat) diterapkan untuk menghukum perilaku yang tidak diinginkan.

3. Menciptakan Situasi Belajar yang Memiliki *Feeling Tone* Positif

Teori kebutuhan dan atribusi yang terkait dengan motivasi menekankan pentingnya membangun lingkungan belajar yang menyenangkan, tidak berbahaya, dan aman, yang sampai tingkat tertentu siswa memiliki *self-determination* dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.

Orientasi belajar secara keseluruhan dan "warna" kelas sangat penting. Seperti yang terobservasi dalam studi-studi yang dirangkum di bagian sebelumnya, sikap dan orientasi guru terhadap situasi belajar tertentu memiliki pengaruh yang cukup besar pada respons siswa terhadap berbagai situasi belajar. Sebagian peneliti (misalnya, Hunter, 1982, 1995) menggunakan istilah ***Feeling Tone*** untuk mendeskripsikan aspek lingkungan belajar ini dan memberikan contoh-contoh hal-hal sederhana yang dapat diucapkan guru untuk membangun sebuah *feeling tone* yang positif, netral, atau negatif:

Positif : "Kau pintar mengarang cerita, saya tidak sabar untuk segera Membacanya."

Negatif: "Karangan itu harus selesai, kalau tidak kamu tidak boleh keluar makan Siang."

Netral : "Kalau belum selesai, jangan khawatir, masih banyak waktu untuk menyelesaikannya."

4. Penyandaran Diri pada Minat dan Nilai-nilai Instrinsik Siswa

Teori Kebutuhan dan Motivasi menekankan pada pentingnya menggunakan motivasi intrinsik dan penyandaran diri pada minat dan keingintahuan siswa sendiri. Guru dapat melakukan sejumlah hal untuk mengaitkan bahan dan kegiatan belajar dengan minat siswa, misalnya:

a. *Mengaitkan pelajaran dengan kehidupan siswa.* Temukan hal-hal yang menjadi minat atau keingintahuan siswa, misalnya musik pop dan kaitkan minat ini dengan topik yang sedang dipelajari (*Mozart,* misalnya).

b. *Menggunakan nama siswa*. Menggunakan nama siswa membantu mempersonalisasikan pembelajaran dan menarik perhatiannya. Sebagai contoh, "Anggap saja bahwa Maria sedang mempresentasikan argumen untuk memilih teman, dan Charles ingin menantang pendapatnya……," atau "Jhon memiliki pigmentasi yang lazim dikaitkan dengan ras-ras Nordic, sementara Roseanne lebih tipikal Latino."

c. *Membuat bahan pelajaran yang "hidup" dan baru.* Guru dapat mengatakan hal-hal yang biasa menjadi "hidup" dan baru bagi siswa. Sebagai Contoh: "Ketika kalian memesan *milkshake* Mc-Donald kesukaan kalian, minumkan itu tidak akan cair meskipun kalian memanaskannya dalam oven. Itu adalah akibat emulsifier yang terbuat dari algae (ganggang) yang sedang kita pelajari saat ini,"atau "Anggap saja kalian percaya reinkarnasi. Di kehidupan yang akan datang, apa yang nanti perlu kalian lakukan untuk memenuhi hal yang belum terpuaskan pada kehidupan kalian saat ini?".

5. **Menstrukturisasikan Pembelajaran untuk Mendapatkan "*Flow Experience*"**

   Sekolah dan guru dapat menstrukturisasikan berbagai kegiatan untuk menekankan nilai intrinsiknya sehingga siswa dapat benar-benar terlibat dan mengalami semacam *"flow"* seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya. Akan tetapi, keterlibatan total semacam itu, menurut Csikszenthmihalyi, hanya mungkin terjadi pada pengalaman belajar yang memiliki karakteristik tertentu.

   Menciptakan *"flow"* barangkali tidak semudah kelihatannya, khususnya di kelas yang beragam secara kultural dan bahasa. Sebagai contoh, kegiatan belajar yang mungkin tampak menarik dan menantang bagi guru sekolah menengah mungkin tidak ada artinya bagi siswa dengan latar belakang kultural lain yang baru belajar Bahasa Inggris. Tanpa membuat hubungan yang berarti dengan siswa guru dapat dibuat frustasi dengan kurangnya keterlibatan siswa dan siswa merasa bahwa suara mereka tidak didengarkan.

6. **Menggunakan Pengetahuan tentang Hasil dan Jangan Mencari-cari Alasan untuk Kegagalan**

   Feedback (umpan balik) yang juga disebut *knowledge of result* (pengetahuan tentang hasil) untuk kinerja yang baik memberikan motivasi intrinsik. Umpan balik untuk kinerja yang buruk memberikan informasi yang dibutuhkan siswa untuk memperbaiki diri. Kedua tipe umpan balik ini merupakan faktor motivasional penting. Agar efektif, umpan balik harus lebih spesifik dan segera dibanding rapor yang dibuat guru setiap enam atau sembilan minggu.

7. **Memusatkan Perhatian pada Kebutuhan Siswa, Termasuk Kebutuhan akan *Self-Determination***

   Kebutuhan akan pengaruh dan *self-determination* terpuaskan bila siswa merasa bahwa mereka memiliki kekuasaan tertentu atau dapat menyatakan pendapatnya tentang lingkungan kelas dan tugas belajarnya. Cheryl Spaulding (1992) mencetuskan sebuah cerita menarik tentang betapa pentingnya pilihan dan *self-determination* bagi kebanyakan orang.

8. **Memusatkan Perhatian pada Struktur Tujuan Belajar dan Taraf Kesulitan Tugas-tugas Instruksional**

   Teori belajar sosial mengingatkan kita tentang pentingnya cara menstrukturisasikan dan melaksanakan tujuan dan tugas belajar. Dua aspek tujuan dan tugas belajar seharusnya dipertimbangkan, yakni: struktur tujuan dan taraf kesulitan tugas.

9. Menggunakan Tugas-tugas Multidimensional

Menurut Elizabeth Cohen, tugas multidimensional adalah tugas yang:

a. Secara intrinsik menarik, *rewarding,* dan menantang;
b. Memasukkan lebih dari satu jawaban atau lebih dari satu cara untuk menyelesaikan masalah;
c. Memungkinkan siswa yang berbeda memberikan kontribusi yang berbeda;
d. Melibatkan berbagai medium untuk melibatkan indra penglihatan, pendengaran, dan perabaan;
e. Membutuhkan beragam keterampilan dan perilaku;
f. Menuntut untuk membaca dan menulis.

Rangkuman

Sebagian besar guru mengembangkan komunitas belajar untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dan motivasi siswa untuk belajar, namun usaha untuk membuat komunitas belajar dalam kelas bukanlah sebuah usaha yang mudah tapi memerlukan kerja keras guru. Beberapa kiat untuk membuat kelas sebagai komunitas belajar dapat dilakukan strategi-strategi sebagai berikut:

1. meyakini Kapabilitas Siswa dan Memusatkan Perhatian pada Faktor-faktor yang Dapat Diubah
2. menghindari Penekanan-Berlebihan pada Motivasi Ekstrinsik
3. menciptakan Situasi Belajar yang Memiliki *Feeling Tone* Positif
4. penyandaran Diri pada Minat dan Nilai-nilai Instrinsik Siswa
5. menstrukturisasikan Pembelajaran untuk Mendapatkan "*Flow Experience*"
6. menggunakan Pengetahuan tentang Hasil dan Jangan Mencari-cari alasan untuk Kegagalan
7. memusatkan Perhatian pada Kebutuhan Siswa, Termasuk Kebutuhan akan *Self- Determination*
8. memusatkan Perhatian pada Struktur Tujuan Belajar dan Taraf Kesulitan Tugas-tugas Instruksional
9. menggunakan Tugas-tugas Multidimensional

DUMMY

Latihan 2

Coba anda diskusikan dalam kelompok, dan lakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

Amatilah siswa di kelas anda mengajar. Bagaimana komunitas belajar yang terbentuk, berikan komentar berdasarkan pemahaman anda mengenai komunitas belajar di atas!

Tes Formatif 2

1. Deskripsikan dengan bahasa yang sederhana bagaimana kelas sebagai komunitas belajar.
2. Kemukakan beberapa hal yang dapat dikerjakan dalam memotivasi siswa membangun komunikas belajar!

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

DUMMY

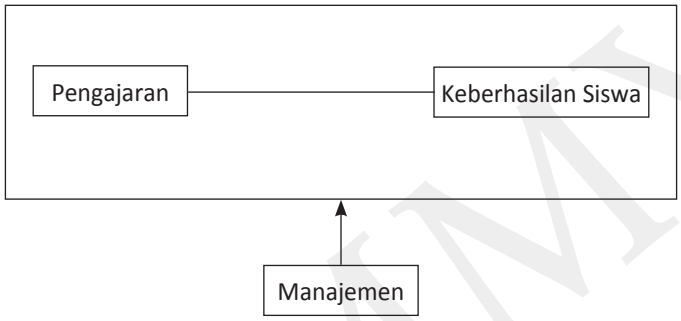
Sub Unit 3
Manajemen Kelas

A. Mengajar dan Manajemen Kelas

Kegiatan guru dalam kelas meliputi dua hal pokok yaitu kegiatan mengajar dan kegiatan manajerial (Depdikbud,1983; M. Entang dan T. Raka Joni,1983). Kegiatan mengajar dimaksudkan secara langsung menggiatkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan pelajaran. Kegiatan mengajar antara lain seperti menelaah kebutuhan peserta didik, menyusun rencana pelajaran, menyajikan bahan, mengajukan pertanyaan, menilai kemajuan siswa. Kegiatan manajerial kelas bermaksud menciptakan dan mempertahankan suasana kelas agar kegiatan mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Kegiatan manajerial antara lain seperti mengembangkan hubungan yang baik antara guru dan peserta didik, memberi ganjaran dengan segera, mengembangkan aturan permainan dalam kegiatan kelompok, penghentian tingkah laku peserta didik yang menyimpang atau tidak sesuai dengan tata tertib. Dengan demikian, dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat dibedakan adanya dua kelompok masalah yaitu masalah pengajaran dan masalah manajemen kelas. Banyak guru yang kurang mampu membedakan masalah pengajaran dan manajemen kelas, sehingga pemecahannya pun menjadi kurang tepat. Masalah manajemen kelas harus ditanggulangi dengan tindakan korektif, sedangkan masalah pengajaran harus ditanggulangi dengan tindakan pembelajaran. Pak Kusno guru bidang studi PPKN, misalnya mengajar dengan menggunakan pendekatan strategi yang menarik, mengembangkan variasi metode, dan multi-media agar siswa yang enggan mengambil bagian dalam diskusi kelompok tertarik, aktif, dan rajin. Pemecahan masalah yang dilakukan Pak Kusno sudah barang tentu tidak tepat, sebab membuat pelajaran lebih menarik adalah masalah pengajaran, sedangkan peserta didik enggan mengambil bagian di dalam kegiatan kelompok merupakan masalah manajemen kelas. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa penarikan peserta didik akan menghalangi tercapainya tujuan khusus pengajaran yang hendak dicapai melalui kegiatan kelompok yang dimaksud. Sebaiknya hubungan antara pribadi (interpersonal) yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa (suatu petunjuk keberhasilan manajemen kelas) tidak dengan sendirinya menjamin proses belajar mengajar akan menjadi efektif. Berkaitan dengan hal tersebut maka manajemen kelas merupakan prasyarat mutlak bagi terjadinya proses belajar mengajar yang efektif (Entang dan Raka Joni, 1983)

Walaupun istilah mengajar (*teaching*) dan pengajaran (*instruction*) sering digunakan searti, adalah sangat berguna apabila memandang mengajar sebagai

sesuatu yang memiliki dua dimensi yang saling berhubungan: Pengajaran dan manajemen. Pengajaran dan manajemen dapat dipisahkan. Manajemen bermaksud menegakkan dan memelihara perilaku siswa menuju pembelajaran yang efektif dan efisien memudahkan pencapaian tujuan manajerial. Pengajaran dan manajemen keduanya bertujuan menyiapkan atau memproses yaitu memproses atau menyiapkan perilaku-perilaku guru yang diharapkan memberi kemudahan kepada pencapaian tujuan tertentu (Weber, 1993: 1)



Gambar 9.1*: Keterkaitan antara manajemen dan keberhasilan siswa*

Di bawah ini adalah gambaran proses pengajaran dan proses manajerial yang masing-masing meliputi empat proses, yaitu:

Proses Pengajaran	Proses manajerial
a. Mengidentifikasi tujuan Pengajaran	a. Menetapkan tujuan manajerial
b. Mendiagnose keberhasilan siswa	b. Menganalisis kondisi yang ada
c. Merencanakan dan menerapkan aktivitas Pengajaran	c. Memilih dan menerapkan strategi manajerial
d. Mengevaluasi keberhasilan siswa	d. Menilai aktivitas manajerial

B. Pengertian dan Tujuan Manajerial Kelas

Manajemen dari kata "management", diterjemahkan pula menjadi pengelolaan, berarti proses penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran. Sedangkan pengelolaan adalah proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijaksanaan dan pencapaian tujuan (Depdikbud, 1989). Kelas (dalam arti umum) menunjuk kepada pengertian sekelompok siswa yang ada pada waktu yang sama menerima pengajaran yang sama dari guru yang sama pula. Dengan demikian, maksud manajemen kelas adalah mengacu kepada penciptaan suasana atau kondisi kelas yang memungkinkan siswa dalam kelas tersebut dapat belajar dengan efektif.

Menurut konsep lama, manajemen kelas diartikan sebagai upaya mempertahankan ketertiban kelas. Menurut konsep modern manajemen kelas adalah proses seleksi yang menggunakan alat yang tepat terhadap problem dan situasi manajemen kelas. Guru menurut konsepsi lama bertugas menciptakan, memperbaiki, dan memelihara sistem/organisasi kelas sehingga individu dapat memanfaatkan kemampuannya, bakatnya, dan energinya pada tugas-tugas individual (Johnson dan Bany, 1970).

Pengertian lain dari manajemen kelas adalah segala usaha yang diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik dan sesuai dengan kemampuan. Dengan demikian, manajemen kelas merupakan usaha sadar, untuk mengatur kegiatan proses belajar mengajar secara sistematis. Usaha sadar itu mengarah pada penyiapan bahan belajar, penyiapan saran dan alat peraga, pengaturan ruangan belajar, mewujudkan situasi/kondisi proses belajar mengajar dan pengaturan waktu sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan kurikuler dapat dicapai (Dirjen PUOD dan Dirjen Dikdasmen, 1996), Sedangkan tujuan manajemen kelas adalah:

1. Mewujudkan situasi dan kondisi kelas, baik sebagai lingkungan belajar maupun sebagai kelompok belajar, yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan semaksimal mungkin.
2. Menghilangkan berbagai hambatan yang dapat menghalangi terwujudnya interaksi pembelajaran.
3. Menyediakan dan mengatur fasilitas serta perabot belajar yang mendukung dan memungkinkan siswa belajar sesuai dengan lingkungan sosial, emosional, dan intelektual siswa dalam kelas.
4. Membina dan membimbing siswa sesuai dengan latar belakang sosial, ekonomi, budaya serta sifat -sifat individunya (Dirjen PUOD dan Dirjen Dikdasmen, 1996:2)

C. Aspek, Fungsi, dan Masalah Manajemen Kelas

Tugas guru seperti mengontrol, mengatur atau mendisiplinkan peserta didik adalah tindakan guru yang sudah tidak tepat lagi. Dewasa ini aktivitas guru yang terpenting adalah memanajemeni, mengorganisasi, dan mengoordinasikan usaha atau aktivitas peserta didik menuju tujuan pembelajaran.

Memenajemeni kelas merupakan keterampilan yang harus dimiliki guru dalam memutuskan, memahami, mendiagnosis, dan kemampuan bertindak menuju perbaikan suasana kelas terhadap aspek-aspek manajemen kelas.

DURAM

Adapun aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam manajemen kelas adalah sifat kelas, pendorong kekuatan kelas, situasi kelas, tindakan selektif dan kreatif (Johnson & Bany, 1970)

Konsep dasar yang perlu dicermati dalam manajemen kelas adalah penempatan individu, kelompok, sekolah, dan faktor lingkungan yang mempengaruhinya. Di samping sifat kelas peranan dan motif individu dalam kelompok, sifat-sifat kelompok, penyesuaian yang terjadi dalam perilaku kolektif, dan pandangan guru dalam mengajar.

Manajemen kelas, selain memberi makna penting bagi tercipta dan terpeliharanya kondisi kelas yang optimal, manajemen kelas berfungsi:

1. Memberi dan melengkapi fasilitas untuk segala macam tugas seperti: membantu kelompok dalam pembagian tugas, membantu pembentukan kelompok, membantu kerja sama dalam menemukan tujuan-tujuan organisasi, membantu individu agar dapat bekerja sama dengan kelompok atau kelas, membantu prosedur kerja, mengubah kondisi kelas.
2. Memelihara agar tugas -tugas itu dapat berjalan dengan lancar.

D. Masalah-masalah Manajemen Kelas

Masalah manajemen kelas dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu masalah individual dan masalah kelompok (Entang dan Raka Joni, 1983:12). Tindakan manajemen kelas yang dilakukan oleh seorang guru akan efektif apabila ia dapat mengidentifikasi dengan tepat hakikat masalah yang dihadapi. Munculnya masalah individu didasarkan pada anggapan dasar bahwa semua tingkah laku individu merupakan upaya mencapai tujuan tertentu yaitu pemenuhan kebutuhan untuk diterima oleh kelompok/masyarakat dan untuk mencapai harga diri. Bila kebutuhan-kebutuhan itu tidak lagi dapat dipenuhi melalui cara -cara yang wajar maka individu yang bersangkutan akan berusaha untuk mencapainya dengan cara -cara lain seperti bertindak dengan cara tidak baik atau asosial (Dreikurs, 1968) lebih lanjut Rudolf Dreikurs, (lihat juga M. Entang dan T Raka Joni 1983: 13; Ornstein, 1990; 75) menyatakan bahwa akibat dari tidak terpenuhinya kebutuhan tersebut akan terjadi beberapa kemungkinan tindakan siswa seperti:

1. Tingkah laku yang ingin mendapat perhatian orang lain (*attention getting behaviors*). Gejala yang tampak dari tingkah laku ini adalah siswa membadut di kelas atau dengan berbuat serba lamban sehingga perlu mendapat pertolongan ekstra.

2. Tingkah laku yang ingin menunjukkan kekuatan (*power seeking behaviors*).

   Gejalanya adalah siswa selalu mendebat, kehilangan kendali emosional, marah-marah, menangis, dan juga muncul tindakan pasif yaitu selalu lupa pada aturan-aturan penting dalam kelas.

3. Tingkah laku yang bertujuan menyakiti orang lain (*revenge seeking behaviors*).

   Gejala yang muncul dari tingkah laku ini adalah tindakan menyakiti orang lain seperti mengata-ngatai, memukul, menggigit dan sebagainya.

4. Peragaan ketidakmampuan (*passive behaviors*). Gejalanya adalah dalam bentuk sama sekali tidak menerima untuk mencoba melakukan apa pun, karena beranggapan bahwa apa pun yang dilakukan kegagalanlah yang dialaminya.

Sebagai penduga Dreikurs dan Cassel menyarankan adanya penyikapan terhadap tindakan para peserta didik adalah sebagai berikut: (1) Jika guru merasa terganggu karena perilaku anak, barangkali tujuan anak adalah untuk mendapatkan perhatian, (2) jika guru merasa dikalahkan atau terancam, barangkali tujuan anak adalah mengejar kekuasaan, (3) jika guru merasa disakiti, tujuan anak mungkin membalas dendam, dan (4) jika guru merasa tidak tertolong, tujuan anak mungkin untuk menyatakan ketidakmampuan.

Dari empat cara/tindakan yang dilakukan individu tersebut mengakibatkan terbentuknya empat pola tingkah laku yang sering tampak pada anak seusia sekolah yaitu:

1. Pola aktif-konstruktif yaitu pola tingkah laku yang ekstrim, ambisius untuk menjadi superstar di kelasnya, dan mempunyai daya usaha untuk membantu guru dengan penuh vitalitas dan sepenuh hati.
2. Pola aktif-destruktif yaitu pola tingkah laku yang diwujudkan dalam bentuk membuat banyolan, suka marah, kasar, dan memberontak.
3. Pola pasif-konstruktif yaitu pola yang menunjukkan kepada satu bentuk tingkah laku yang lamban dengan maksud supaya selalu dibantu dan mengharapkan perhatian.
4. Pola pasif-destruktif yaitu pola tingkah laku yang menunjukkan kemalasan (sifat pemalas) dan keras kepala.

Masalah berikutnya adalah masalah kelompok. Masalah ini merupakan masalah yang harus diperhatikan pula dalam manajemen kelas. Problem kelompok akan muncul yang disebabkan oleh tidak terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan kelompok.

DUMMY

Masalah-masalah kelompok mungkin muncul dalam manajemen kelas adalah:

1. Kelas kurang kohesif lantaran alasan jenis kelamin, suku, tingkatan sosial ekonomi, dan sebagainya.
2. Penyimpangan dari norma-norma tingkah laku yang telah disepakati sebelumnya, misalnya sengaja berbicara keras-keras di ruang baca perpustakaan.
3. Kelas mereaksi negatif terhadap salah seorang anggotanya, misalnya mengejek anggota kelas yang dalam pengajaran seni suara menyanyi dengan suara sumbang.
4. "Membombong" anggota kelas yang justru melanggar norma kelompok, misalnya pemberian semangat kepada badut kelas,
5. Kelompok cenderung mudah dialihkan perhatiannya dari tugas yang tengah digarap,
6. Semangat kerja rendah atau semacam aksi protes kepada guru karena menganggap tugas yang diberikan kurang fair,
7. Kelas kurang mampu menyesuaikan diri dengan keadaan baru seperti gangguan jadwal, guru kelas terpaksa diganti sementara oleh guru lain, dan sebagainya (Johnson dan Bany dalam Entang dan Joni, 1983).

Lebih lanjut Lois V. Johnson dan Mary A. Bany mengemukakan ciri-ciri kelompok dalam kelas yang sekaligus sebagai variabelnya, yaitu:

1. Kesatuan kelompokkan memegang peranan penting dalam mempengaruhi anggota-anggotanya bertingkah laku. Kesatuan berkaitan dengan komunikasi, perubahan sikap dan pendapat, standar kelompok, dan tekanan terhadap perpecahan kelompok atau ketidaksatuan. Penggunaan dominasi yang kuat dapat meningkatkan kesatuan. Tetapi pemberian peraturan oleh guru dapat menimbulkan kerusuhan. Kesatuan dapat dikembangkan dengan menolong siswa agar menyadari hubungan mereka satu sama lain sebagai alat pemersatu.
2. Interaksi dan komunikasi

   Interaksi terjadi dalam komunikasi, kalau beberapa orang/anggota mempunyai pendapat tertentu maka terjadilah komunikasi dalam kelompok dan diteruskan dengan interaksi membahas pendapat tersebut yang sering disertai dengan emosi yang memperkuat interaksi. Akan tetapi, tiap kelompok akan berusaha untuk mempertahankan interaksi kelompoknya. Hal ini perlu dibantu oleh guru supaya tugas-tugas belajar

DUMMY

dapat berlangsung secara wajar. Guru perlu mengetahui kebutuhan berkomunikasi siswa-siswanya dan memberi kebebasan kepadanya untuk berbicara. Komunikasi verbal atau non verbal, bila tidak terselesaikan dapat membuat situasi rusak untuk membantu mereka, guru mengetahui latar belakang mereka.

3. Struktur kelompok

   Struktur informal dalam kelompok dapat mempengaruhi struktur formal. Beberapa individu yang mungkin merupakan struktur informal, bila selalu ditempatkan pada posisi yang tinggi hal ini dapat merusak keakraban kelompok. Tempat anggota dalam kelompok perlu sekali diusahakan agar menarik baginya. Posisi di atas bila perlu bisa dibuat berganti-ganti.

4. Tujuan-tujuan kelompok

   Apabila tujuan-tujuan kelompok ditentukan bersama oleh siswa dalam hubungan tujuan pendidikan, maka anggota-anggota kelompok akan bekerja lebih produktif dalam menyelesaikan tugasnya. Dengan kata lain, siswa akan bekerja dengan baik apabila hal itu berhubungan dengan tujuan-tujuan mereka.

5. Kontrol

   Hukuman-hukuman yang diciptakan bersama bagi siswa yang melanggar, mungkin dapat memperkecil pelanggaran, akan tetapi beberapa anak tetap akan tidak dapat belajar dengan baik. Cara yang baik adalah guru harus mendiagnosis kebutuhan dan kesukaran kelompok sebelum membantu mereka. Tindakan-tindakan yang digunakan untuk mengontrol kelas dari yang paling jelek ke paling baik ialah:

   a. Hukuman atau ancaman
   b. Pengubahan situasi atau siasat
   c. Dominasi atau pengaruh
   d. Koperasi atau partisipasi Iklim kelompok.

Iklim kelompok adalah hasil dari aspek-aspek yang saling berhubungan dalam kelompok atau produk semua kekuatan dalam kelompok. Iklim kelompok ditentukan oleh tingkat keakraban kelompok sebagai hasil dari aspek-aspek tersebut di atas. Keakraban yang kuat akan mengontrol perilaku anggota-anggotanya. Iklim kelompok merupakan hal yang penting dalam mengadakan perubahan dalam kelompok.

DUMMY

E. Pendekatan dalam Manajemen Kelas

Pada pengelolaan kelas untuk dapat menciptakan kelas yang kondusif bagi terciptanya pembelajaran yang produktif dan inovatif serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, terdapat sejumlah pendekatan yang dapat digunakan oleh seorang guru. Pemilihan pendekatan yang efektif sangat tergantung pada karakteristik permasalahan dan karakteristik siswa serta situasi dan kondisi lingkungan kelas. Oleh sebab itu, guru dituntut kepekaannya dalam mengenali karakteristik tersebut sebelum menetapkan satu pendekatan pengelolaan kelas. Beberapa pendekatan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Otoriter

   Pendekatan otoriter memandang bahwa manajemen kelas sebagai suatu pendekatan pengendalian perilaku siswa oleh guru. Pendekatan ini menempatkan guru dalam peran menciptakan dan memelihara ketertiban di dalam kelas dengan menggunakan strategi pengendalian. Tujuan guru yang utama ialah mengendalikan perilaku siswa. Guru bertanggung jawab mengendalikan perilaku siswa karena gurulah yang paling mengetahui dan berurusan dengan siswa. Tugas ini sering dilakukan guru dengan menciptakan dan menjalankan peraturan dan hukuman.

   Pendekatan otoriter jangan dipandang sebagai strategi yang bersifat mengintimidasi, tidak memaksakan kepatuhan, atau merendahkan peserta didik,dan tidak bertindak kasar. Guru otoriter bertindak untuk kepentingan peserta didik dengan menerapkan disiplin yang tegas. Ada lima strategi yang dapat diterapkan dalam pendekatan otoriter dalam manajemen kelas yaitu: 1) menetapkan dan menegakkan peraturan, 2). memberikan perintah, pengarahan, dan pesan, 3) menggunakan teguran, 4) menggunakan pengendalian dengan mendekati, dan 5) menggunakan pemisahan dan pengucilan.

2. Pendekatan Intimidatif

   Pendekatan intimidasi adalah pendekatan yang memandang manajemen kelas sebagai proses pengendalian perilaku siswa. Berbeda dengan pendekatan otoriter yang menekankan perilaku guru yang manusiawi, pendekatan intimidasi menekan perilaku yang mengintimidasi. Bentuk-bentuk intimidasi, seperti hukuman yang kasar, ejekan, hinaan, paksaan, ancaman, menyalahkan. Peranan guru adalah memaksa siswa berperilaku sesuai dengan perintah guru.

   Pendekatan intimidasi berguna dalam situasi tertentu dengan menggunakan teguran keras, berupa perintah verbal yang keras yang

diberikan pada situasi tertentu dengan maksud segera menghentikan perilaku siswa yang penyimpangannya berat.

Kendatipun pendekatan intimidasi telah dipakai secara luas dan ada manfaatnya, terdapat banyak kecaman terhadap pendekatan ini. Penggunaan pendekatan ini hanya bersifat pemecahan masalah secara sementara dan hanya menangani gejala-gejala masalahnya, bukan masalahnya itu sendiri. Kelemahan lain yang timbul dari penerapan pendekatan ini adalah tumbuhnya sikap bermusuhan dan rusaknya hubungan antara guru dan siswa.

3. Pendekatan Permisif

Pendekatan permisif adalah pendekatan yang menekankan perlunya memaksimalkan kebebasan siswa. Tema sentral dari pendekatan ini adalah: apa, kapan, dan di mana juga hendaknya membiarkan siswa bertindak bebas sesuai dengan yang diinginkannya. Peranan guru adalah meningkatkan kebebasan siswa, sebab dengan itu akan membantu pertumbuhannya secara wajar. Campur tangan guru hendaknya seminimal mungkin, dan berperan sebagai pendorong mengembangkan potensi siswa secara penuh. Pendekatan ini sedikit penganjurnya. Pendekatan ini kurang mendukung, bahwa sekolah dan kelas adalah sistem sosial yang memiliki pranata-pranata sosial. Dalam sistem sosial para anggotanya, dalam hal ini guru dan siswa menyandang hak dan kewajiban. Mereka diharapkan bertindak sesuai hak dan kewajibannya dan diterima oleh semua pihak. Perbuatan yang bebas tanpa batas akan memperkosa dan mengancam hak-hak orang lain. Banyak pendapat yang menyatakan bahwa pendekatan permisif dalam bentuknya yang murni tidak produktif diterapkan dalam situasi atau lingkungan sekolah dan kelas. Namun, disarankan agar guru memberikan kesempatan kepada para siswa melakukan urusan secara mandiri apabila hal itu berguna. Dengan demikian, guru harus dapat menemukan cara untuk memberikan kebebasan sebesar mungkin kepada siswa di satu sisi, di sisi lain tetap dapat mengendalikan kebebasan itu dengan penuh tanggung jawab

4. Pendekatan Buku Masak

Pendekatan buku masak adalah pendekatan berbentuk rekomendasi berisi daftar hal-hal yang harus dilakukan atau yang tidak harus dilakukan oleh seorang guru apabila menghadapi berbagai masalah manajemen kelas.

Pendekatan buku masak tidak didasarkan atas konsep yang jelas, sehingga tidak ditemukan prinsip -prinsip yang memungkinkan guru menerapkan secara umum pada masalah-masalah lain. Pendekatan ini cenderung

menumbuhkan sikap reaktif pada diri guru dalam manajemen kelas. Kelemahan lain pendekatan buku masa kini adalah apabila resep tertentu gagal mencapai tujuan, guru tidak dapat memilih alternatif lain, karena pendekatan ini bersifat mutlak. Guru yang bekerja dengan kerangka acuan buku masak akan merugikan diri sendiri dan tidak mungkin menjadi manajer kelas yang efektif.

5. Pendekatan Instruksional

   Pendekatan instruksional adalah pendekatan yang mendasarkan kepada pendirian bahwa pengajaran yang dirancang dan dilaksanakan dengan cermat akan mencegah timbulnya sebagian besar masalah manajerial kelas. Pendekatan ini berpendapat bahwa manajerial yang efektif adalah hasil perencanaan pengajaran yang bermutu. Dengan demikian, peranan guru adalah merencanakan dengan teliti pelajaran yang baik, kegiatan belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Para penganjur pendekatan ini cenderung memandang perilaku instruksional guru mempunyai potensi mencapai dua tujuan utama manajemen kelas. Tujuan itu adalah: 1) mencegah timbulnya masalah manajerial, dan 2) memecahkan masalah manajerial kelas. Para pengembang pendekatan ini menyarankan guru dalam mengembangkan strategi manajemen kelas memperhatikan hal-hal berikut ini:

   a. Menyampaikan kurikulum dan pelajaran yang menarik, relevan.
   b. Menerapkan kegiatan yang efektif
   c. Menyediakan daftar kegiatan rutin kelas
   d. Memberikan pengarahan yang jelas
   e. Menggunakan dorongan yang bermakna
   f. Memberikan bantuan mengatasi rintangan
   g. Merencanakan perubahan lingkungan
   h. Mengatur kembali struktur situasi

6. Pendekatan Pengubahan Perilaku

   Pendekatan ini didasarkan pada prinsip-prinsip psikologi behaviorisme. Prinsip utama yang mendasarinya adalah perilaku merupakan hasil proses belajar. Prinsip ini berlaku baik bagi perilaku yang sesuai maupun perilaku yang menyimpang. Penganjur pendekatan ini berpendapat bahwa seorang siswa berperilaku menyimpang adalah disebabkan oleh salah satu dari dua alasan yaitu: 1) siswa telah belajar berperilaku yang tidak sesuai, atau 2) siswa tidak belajar perilaku yang sesuai. Pendekatan pengubahan

perilaku dibangun atas dasar dua asumsi utama, yaitu: 1) empat proses dasar belajar, 2) pengaruh kejadian-kejadian dalam lingkungan. Tugas guru adalah menguasai dan menerapkan empat prinsip dasar belajar yaitu; penguatan positif, hukuman, penghentian, dan penguatan negatif.

Penguatan positif, adalah pemberian penghargaan setelah terjadi suatu perbuatan. Penghargaan menyebabkan perbuatan yang dikuatkan itu semakin meningkat. Perbuatan yang dihargai tersebut diperkuat dan diulangi di kemudian hari.

Hukuman, adalah pemberian pengalaman atau rangsangan yang tidak disukai atau tidak diinginkan sesudah terjadinya suatu perbuatan. Dengan hukuman menyebabkan suatu perbuatan yang dikenai hukuman frekuensinya berkurang dan cenderung tidak dilanjutkan atau diulangi.

Penghentian, adalah menahan suatu penghargaan yang diharapkan (menahan penguatan positif). Yang dalam kejadian sebelumnya perbuatan seperti itu diberi penghargaan. Penghentian menyebabkan menurunnya frekuensi perbuatan yang sebelumnya dihargai.

Penguatan negatif, adalah penarikan rangsangan (hukuman) yang tidak diinginkan atau tidak disukai sesudah terjadinya suatu perbuatan, yang menyebabkan frekuensi perbuatan itu meningkat. Menarik hukuman bermaksud memperkuat perilaku dan meningkatkan kecenderungan diulangi.

Berdasarkan uraian di atas, guru dapat mendorong perilaku siswa yang sesuai dengan mempergunakan penguatan positif (memberikan penghargaan). Guru dapat mengurangi perlaku siswa yang menyimpang dengan menggunakan hukuman (memberi rangsangan yang tidak menyenangkan), penghentian (menahan penghargaan yang diharapkan), dan penarikan (menarik penghargaan dari siswa). Hal yang perlu diperhatikan bahwa konsekuensi-konsekuensi itu memberikan pengaruh kepada perilaku siswa sesuai dengan prinsip-prinsip perilaku yang telah terbentuk. Jika guru menghargai perilaku yang menyimpang, perilaku tersebut cenderung diteruskan. Jika guru menghukum perilaku yang sesuai, perilaku tersebut cenderung tidak dilakukan.

7. Pendekatan Iklim Sosio Emosional

   Pendekatan iklim sosio emosional dalam manajemen kelas berakar pada asumsi psikologi penyuluhan klinikal, dan karena itu memberikan arti yang sangat penting pada hubungan antar pribadi. Pendekatan ini dibangun atas dasar asumsi bahwa manajemen kelas yang efektif dan pengajaran yang efektif sangat tergantung pada hubungan yang positif

antara guru dan siswa. Guru adalah penentu utama atas hubungan antar dan iklim kelas. Oleh Karena itu, tugas pokok guru dalam manajemen kelas adalah membangun hubungan antar pribadi yang positif dan meningkatkan iklim sosio-emosional yang positif pula.

Banyak gagasan yang bercirikan pendekatan sosio-emosional dapat ditelusuri pada karya Carl Rogers. Premis utamanya adalah: kelancaran proses belajar yang penting sangat tergantung pada kualitas sikap yang terdapat dalam hubungan pribadi guru dan siswa. Rogers mengidentifikasi beberapa sikap yang diyakini hakiki yaitu; ketulusan, keserasian, sikap menerima, menghargai, menaruh perhatian, mempercayai, dan pengertian yang empatik.

Sementara itu, Ginott menekankan pentingnya komunikasi yang efektif untuk meningkatkan hubungan yang baik antara guru dan siswa, di samping keserasian, sikap menerima, empati, dan memberikan sejumlah contoh bagaimana sikap-sikap itu diwujudkan oleh guru. Cara guru berkomunikasi ialah dengan berbicara sesuai situasi, bukan dengan kepribadian atau watak siswa. Apabila dihadapkan kepada perilaku siswa yang tidak dikehendaki, guru dinasihatkan agar menerangkan apa yang dilihatnya, menjelaskan apa yang dirasakannya, dan menerangkan apa yang perlu dilakukan. Guru menerima siswa, tetapi tidak menerima atau menyetujui perilakunya. Ginott memberikan rekomendasi mengenai cara yang seyogyanya dilakukan oleh guru untuk berkomunikasi secara efektif sebagai berikut:

a. Alamatkan pernyataan kepada situasi siswa, jangan menilai dirinya karena hal itu dapat merendahkan diri siswa.
b. Gambarkanlah situasi, ungkapan perasaan tentang situasi itu, dan jelaskan harapan mengenai situasi tersebut.
c. Nyatakan perasaan yang sebenarnya yang akan meningkatkan pengertian siswa.
d. Hindarkan cara memusuhi, dengan cara mengundang kerja sama dan memberikan pada siswa kesempatan mengalami ketidaktergantungan
e. Hindarkan sikap menentang atau melawan dengan cara menghindarkan perintah dan tuntutan yang memancing *respons defensive*.
f. Akui, terima, dan hormati pendapat serta perasaan siswa dengan cara meningkatkan perasaan harga dirinya.
g. Hindarkan diagnosis dan prognosis yang akan menilai siswa, karena hal itu akan melemahkan siswa.

h. Jelaskan proses, dan tidak menilai produk atau pribadi, berikan bimbingan dan bukan kecaman.

i. Hindarkan pertanyaan dan komentar yang memungkinkan memancing sikap menolak dan mengundang sikap menentang.

j. Tolak godaan memberikan penilaian.

k. Hilangkan sarkasme, karena hal itu akan mengurangi harga diri siswa.

l. Usahakan penjelasan yang pendek.

m. Pantau dan waspadalah terhadap dampak kata-kata yang disampaikan pada siswa.

n. Berikan pujian yang bersifat menghargai, karena hal itu produktif,tetapi hindarkan pujian yang bersifat menilai karena hal itu destruktif.

o. Dengarkanlah apa yang diungkapkan siswa dan dorong untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya.

Pandangan lain yang dapat digolongkan sebagai pendekatan sosio emosional adalah dari Glasser yang menekankan pentingnya keterlibatan guru dengan menggunakan strategi manajemen yang disebut terapi kenyataan. Dinyatakan oleh Glasser bahwa satu-satunya kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan akan identitas yaitu perasaan berhasil dan dihargai. Untuk mencapai kebutuhan itu dalam konteks sekolah, seorang harus mengembangkan perasaan tanggung jawab sosial dan harga diri. Tanggung jawab sosial dan harga diri adalah hasil yang diperoleh siswa yang telah mengembangkan hubungan yang baik dengan sesamanya. Jadi untuk mengembangkan identitas keberhasilan adalah keterlibatan.

Perilaku siswa yang menyimpang adalah buah kegagalannya mengembangkan identitas keberhasilan. Ada delapan cara menurut Glasser untuk membantu siswa mengubah perilakunya yaitu sebagai berikut:

a. Secara pribadi melibatkan diri dengan siswa, menerima siswa tetapi bukan kepada perilakunya yang menyimpang; menunjukkan kesediaan membantu siswa memecahkan masalah.

b. Memberikan uraian tentang perilaku siswa; menangani masalah tetapi tidak menilai atau menghakimi siswa.

c. Membantu membuat penilaian atau pendapat tentang perilakunya yang menjadi masalah.

d. Membantu siswa merencanakan tindakan yang lebih baik, kalau perlu berikan alternatif-alternatif, bantulah mereka membuat keputusan sendiri.

e. Membimbing siswa mengikatkan diri dengan rencana yang telah dibuatnya.

f. Mendorong siswa sewaktu siswa melaksanakan rencananya, yakinkan siswa bahwa guru mengetahui kemajuan-kemajuan yang dicapainya.

g. Tidak menerima pernyataan maaf siswa apabila siswa gagal meneruskan keterikatannya. Bantulah ia bahwa ia sendirilah yang bertanggung jawab atas perilakunya.

h. Memberikan kesempatan kepada siswa merasakan akibat wajar dari perilakunya yang menyimpang tetapi jangan menghukumnya.

Sementara itu, Drekurs mengemukakan gagasan penting yang mempunyai implikasi bagi manajemen kelas yang efektif. Dua di antaranya adalah:

a. Penekanan pada kelas yang demokratis di mana siswa dan guru berbagi tanggung jawab, baik dalam proses maupun dalam langkah maju,

b. Pengakuan akan pengaruh konsekuensi wajar dan logis atas perilaku siswa.

8. Pendekatan Proses Kelompok

Premis utama yang dijadikan dasar dalam pendekatan proses kelompok adalah:

a. Kehidupan sekolah berlangsung dalam lingkungan kelompok, yaitu kelompok kelas.

b. Tugas pokok guru adalah menciptakan dan membina kelompok kelas yang efektif dan produktif.

c. Kelompok kelas adalah sistem sosial yang mengandung ciri-ciri yang terdapat pada semua sistem sosial.

d. Pengelolaan kelas oleh guru adalah menciptakan dan memelihara kondisi kelas yang menunjang terciptanya suasana belajar yang menguntungkan.

Schmuck dan Schmuck mengemukakan enam ciri manajemen kelas yaitu:

a. Harapan, adalah persepsi yang dimiliki guru dan siswa mengenai hubungan mereka satu sama lain. Persepsi tersebut adalah perkiraan individual tentang cara berperilaku diri sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, harapan yang bagaimana anggota kelompok akan berperilaku akan sangat mempengaruhi cara guru dan siswa dalam hubungan mereka satu dengan yang lainnya.

b. Kepemimpinan, paling tepat diartikan sebagai perilaku yang membantu kelompok bergerak menuju pencapaian tujuannya. Jadi

perilaku kepemimpinan terdiri dari tindakan-tindakan anggota kelompok, termasuk di dalamnya tindakan-tindakan yang membantu penetapan norma-norma kelompok yang menggerakkan kelompok ke arah tujuan, yang memperbaiki mutu interaksi antara anggota-anggota kelompok, dan yang menciptakan keterpaduan kelompok. Berdasarkan peranannya, guru mempunyai potensi terbesar dalam peran kepemimpinannya. Akan tetapi, dalam kelompok kelas yang efektif fungsi kepemimpinan dilaksanakan bersama-sama oleh guru dan para siswa. Suatu kelompok kelas yang efektif adalah kelompok yang fungsi kepemimpinannya dibagi-bagi dengan baik, dan semua anggota kelompok dapat merasakan kewenangan dan harga diri dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik dan dalam bekerja bersama-sama.

c. Daya tarik, menunjuk pada pola-pola persahabatan dalam kelompok kelas. Daya tarik dapat digambarkan sebagai tingkat persahabatan yang terdapat di antara para anggota kelompok kelas. Tingkat daya tarik tergantung pada sejauh mana hubungan antar pribadi yang positif telah berkembang. Pengelola kelas yang efektif ialah seorang guru yang membantu mengembangkan hubungan antar pribadi yang positif antara para anggota kelompok. Misalnya guru berusaha meningkatkan sikap menerima terhadap para siswa yang tidak disukai dan anggota-anggota baru.

d. Norma, ialah pengharapan bersama mengenai cara berpikir, cara berperasaan, dan cara berperilaku para anggota kelompok. Norma sangat mempengaruhi hubungan antar pribadi karena tersebut memberikan pedoman yang membantu para anggota memahami apa yang diharapkan dari mereka dan apa yang dapat mereka harapkan dari orang lain. Norma kelompok yang produktif adalah hakiki bagi efektivitas kelompok. Oleh karena itu, salah satu tugas guru ialah membantu kelompok menciptakan, menerima, dan memelihara norma-norma kelompok yang produktif

e. Komunikasi, baik verbal maupun non verbal adalah dialog antara anggota-anggota kelompok. Komunikasi mencakup kemampuan khas manusia untuk saling memahami buah pikiran dan perasaan masing-masing. Komunikasi yang efektif berarti menerima pesan, menafsirkannya dengan tepat pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan. Oleh karena itu, tugas rangkap guru adalah membuka saluran komunikasi sehingga semua siswa menyatakan buah pikiran dan perasaannya dengan bebas.

f. Keterpaduan, adalah menyangkut perasaan kolektif yang dimiliki oleh para anggota kelas mengenai kelompok kelasnya. Keterpaduan menekankan hubungan individu dengan kelompok sebagai suatu keseluruhan. Kelompok menjadi padu karena alasan, 1) para anggota saling menyukai satu sama lainnya, 2) minat yang besar kepada pekerjaan, 3) kelompok memberikan harga diri kepada para anggotanya.

9. Pendekatan Eklektik

Berdasarkan uraian dari kedelapan pendekatan tadi maka dapat disimpulkan ibarat melihat benda yang sama dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Oleh karena itu, seorang guru harus mengetahui kekuatan dan kelemahan masing-masing pendekatan ketika akan menerapkan satu pendekatan. Dalam kenyataan guru jarang sekali menerapkan satu pendekatan secara utuh, melainkan mengkombinasikan masing-masing pendekatan dengan mengambil hal-hal yang positif dari satu pendekatan seraya mengeliminir kelemahan masing-masing pendekatan. Wilford A.Weber menyatakan bahwa pendekatan dengan cara menggabungkan semua aspek terbaik dari berbagai pendekatan manajemen kelas untuk menciptakan suatu kebulatan atau keseluruhan yang bermakna, yang secara filosofis, teoretis, dan atau psikologis dinilai benar yang bagi guru merupakan sumber pemilihan perilaku pengelolaan tertentu yang sesuai dengan situasi disebut pendekatan eklektik.

Dua syarat yang perlu dikuasai guru dalam menerapkan pendekatan eklektik yaitu;

a. Menguasai pendekatan-pendekatan manajemen kelas yang potensial, seperti pendekatan pengubahan perilaku, penciptaan iklim sosio-emosional, proses kelompok, dan

b. Pendekatan yang tepat dan melaksanakan prosedur yang sesuai dengan baik dalam masalah manajemen kelas.

10. Pendekatan Analitik Pluralistik

Sembilan pendekatan yang diuraikan di muka menggambarkan sembilan macam pendekatan manajemen kelas yang berlainan. Setiap pendekatan ada penganjurnya dan pemakainya. Tidak ada saran dan anjuran untuk menganut dan menggantungkan diri pada satu pendekatan manajemen kelas. Saran dan anjuran yang perlu dipertimbangkan adalah menggunakan pendekatan analitik *pluralistic*.

Pendekatan analitik *pluralistic* tidak mengikat guru pada serangkaian strategi manajerial tertentu saja, guru bebas mempertimbangkan semua

strategi yang mungkin efektif. Terdapat empat tahap pendekatan analitik prulalistik yang perlu dicermati dalam penggunaannya, yaitu:

a. Menentukan kondisi kelas yang diinginkan
b. Menganalisis kondisi kelas yang nyata
c. Memilih dan menggunakan strategi pengelolaan
d. Menilai efektivitas pengelolaan.

F. Prosedur dan Rancangan Manajemen Kelas

Prosedur manajemen kelas adalah serangkaian langkah kegiatan manajemen kelas yang dilakukan bagi tercapainya kondisi optimal serta mempertahankan kondisi optimal tersebut supaya proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Serangkaian langkah kegiatan manajemen kelas mengacu kepada: (1) tindakan pencegahan (*preventif*) dengan tujuan menciptakan kondisi pembelajaran yang menguntungkan, dan (2) tindakan korektif yang merupakan tindakan koreksi terhadap tingkah laku menyimpang yang dapat mengganggu kondisi optimal dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Entang dan Raka Joni, 1983:99)

Dimensi tindakan korektif dapat dibagi menjadi dua jenis tindakan yaitu: (1) tindakan yang seharusnya segera diambil oleh guru pada saat terjadi gangguan terhadap kondisi optimal pembelajaran (dimensi tindakan), dan (2) tindakan kuratif yaitu tindakan terhadap tingkah laku yang menyimpang yang telah terlanjur terjadi agar penyimpangan tersebut tidak berlarut-larut.

Mengacu kepada dua tindakan dalam kegiatan manajemen kelas yaitu tindakan pencegahan (preventif), dan tindakan penyembuhan (kuratif) maka tindakan manajemen kelas juga dapat menjurus kepada tindakan manajemen dimensi pencegahan dan tindakan manajemen dimensi kuratif.

1. Dimensi pencegahan (preventif),merupakan tindakan guru dalam mengatur peserta didik dan peralatan serta format pembelajaran yang tepat sehingga menumbuhkan kondisi yang menguntungkan bagi berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Dimensi kuratif, merupakan tindakan terhadap tingkah laku yang menyimpang yang sudah terlanjur terjadi agar penyimpangan itu tidak berlarut-larut.

Dimensi pencegahan dan prosedur dimensi penyembuhan, yaitu:

a. Prosedur dimensi pencegahan.
   1) Peningkatan kesadaran diri sebagai guru
   2) Peningkatan kesadaran peserta didik
   3) Sikap polos dan tulus dari guru
   4) Mengenal dan menemukan alternatif pengelolaan
   5) Menciptakan kontrak sosial

b. Prosedur dimensi penyembuhan (kuratif)
   1) Mengidentifikasi masalah

      Guru, pada langkah ini melakukan kegiatan untuk mengetahui masalah-masalah manajemen kelas yang timbul dalam kelas.

   2) Menganalisis masalah

      Guru, pada langkah ini berusaha pada menganalisis penyimpangan peserta didik dan menyimpulkan latar belakang dan sumber-sumber dari penyimpangan itu.

   3) Menilai alternatif-alternatif pemecahan

      Guru, pada langkah ini adalah menilai dan memilih alternatif pemecahan masalah berdasar sejumlah alternatif yang telah tersusun.

   4) Mendapatkan balikan

      Guru, pada langkah ini yang didahului dengan langkah monitoring, melakukan kegiatan kilas balik.

a. Rancangan Prosedur Manajemen Kelas

Dalam kaitan dengan tugas guru menyusun rancangan prosedur manajemen kelas, berarti guru menentukan serangkaian kegiatan tentang langkah-langkah manajemen kelas yang disusun secara sistematis berdasarkan pemikiran yang rasional untuk tujuan menciptakan kondisi lingkungan yang optimal bagi berlangsungnya kegiatan belajar siswa.

Penyusunan rancangan prosedur manajemen kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Pemahaman terhadap arti, tujuan, dan hakikat manajemen kelas
2. Pemahaman terhadap hakikat peserta didik yang sedang dihadapi

DUMMY

3. Pemahaman terhadap bentuk penyimpangan serta latar belakang tindakan penyimpangan yang dilakukan peserta didik.
4. Pemahaman terhadap pendekatan-pendekatan yang dapat digunakan dalam manajemen kelas
5. Pemilikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat rancangan prosedur manajemen kelas.

Setelah rancangan prosedur manajemen kelas disusun, hal yang penting yang harus mendapat perhatian adalah proses pelaksanaan rancangan tersebut. Dalam kaitan ini betapa penting dan besarnya peranan dan pengaruh guru. Di samping kemampuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan rancangan tersebut, maka sikap, tingkah laku, kepribadian serta kemampuan berinteraksi guru merupakan aspek yang tidak dapat diremehkan.

b. Menangani Perilaku Destruktif (Perilaku Buruk dalam Kelas)

Perilaku menyimpang atau mengganggu siswa sering terjadi di dalam kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Penyebab perilaku tersebut dapat dilatarbelakangi oleh berbagai faktor. Masing-masing faktor memerlukan cara pemecahannya secara berbeda dengan faktor lain. Untuk itu diperlukan kepekaan guru dalam mendeteksi faktor penyebab perilaku yang mengganggu dari siswa. Perilaku tersebut harus direspons dengan cepat agar tidak berkembang kepada perilaku siswa lainnya. Sehubungan dengan hal ini Arends (2007) mengemukakan tiga model menangani perilaku buruk siswa yang disebutnya model Jones, Everton dan Emmer serta model LEAST. Ketiga model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Jones	Everton dan Emmer	LEAST
1. Dekati Tempat duduk Siswa	1. Perintahkan siswa untuk menghentikan perilaku buruknya. Guru mempertahankan kontak dengan anak sampai perilaku yang semestinya dilakukan dengan benar	1. Leave alone (biarkan Saja apakah semakin mengganggu, bila tidak abaikan saja

2. Lakukan kontak mata	2. Lakukan kontak mata dengan siswa sampai perilaku yang semestinya kembali. Ini cocok bila guru merasa pasti siswa mengetahui respons yang benar.	2. Akhiri perbuatan itu secara tidak langsung. Alihkan siswa dari perilaku buruk dengan memberinya pekerjaan lain
3. Tepuk pundak dengan lembut bila mana perlu	3. Kemukakan lagi/ingatkan siswa tentang aturan atau prosedur yang benar	3. Perhatikan baik-baik, kenali siswa dengan lebih baik sebelum anda memutuskan tindakan tertentu. Apakah ada sesuatu yang mengganggu dia di rumah, apakah ada masalah belajar tertentu.
4. Pertahankan kecepatan dan momentum pelajaran	4. Perintahkan siswa untuk mengidentifikasi prosedur yang benar. Berikan umpan balik bila siswa tidak memahaminya.	4. Berikan pengarahan kata demi kata. Ingatkan siswa tentang apa yang seharusnya tidak dilakukannya, bila perlu ingatkan konsekuensi bila tidak mematuhinya
	5. Berikan konsekuensi atau hukuman bagi pelanggaran berprosedur. Biasanya siswa diminta melakukan prosedur tersebut secara benar	5. Ikuti terus perilaku tersebut, bila masalah berlanjut buat catatan sistematis tentang perilaku itu dan tindakan yang diambil untuk memperbaikinya. Dapat diubah menjadi semacam kontrak dengan siswa.
	6. Ubah kegiatannya, sering kali perilaku buruk terjadi bila siswa terlibat terlalu lama dalam tugas-tugas yang repetitif dan membosankan atau tugas yang tanpa tujuan jelas. Lakukan variasi strategi yang tepat.	

DUMMY

Rangkuman

Kegiatan guru dalam kelas meliputi dua hal pokok yaitu kegiatan mengajar dan kegiatan manajerial. Kegiatan mengajar dimaksudkan secara langsung menggiatkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan pelajaran. Kegiatan manajerial kelas bermaksud menciptakan dan mempertahankan suasana kelas agar kegiatan mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut konsep lama, manajemen kelas diartikan sebagai upaya mempertahankan ketertiban kelas. Menurut konsep modern manajemen kelas adalah proses seleksi yang menggunakan alat yang tepat terhadap problem dan situasi manajemen kelas.

Konsep dasar yang perlu dicermati dalam manajemen kelas adalah penempatan individu, kelompok, sekolah, dan faktor lingkungan yang mempengaruhinya. Di samping sifat kelas peranan dan motif individu dalam kelompok, sifat-sifat kelompok, penyesuaian yang terjadi dalam perilaku kolektif, dan pandangan guru dalam mengajar.

Masalah manajemen kelas dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu masalah individual dan masalah kelompok. Tindakan manajemen kelas yang dilakukan oleh seorang guru akan efektif apabila ia dapat mengidentifikasi dengan tepat hakikat masalah yang dihadapi.

Ada berbagai pendekatan dalam manajemen kelas, seorang guru harus mengetahui kekuatan dan kelemahan masing-masing pendekatan ketika akan menerapkan satu pendekatan. Dalam kenyataan guru jarang sekali menerapkan satu pendekatan secara utuh, melainkan mengkombinasikan masing-masing pendekatan dengan mengambil hal-hal yang positif dari satu pendekatan seraya mengeliminir kelemahan masing-masing pendekatan. Pendekatan analitik pluralistic tidak mengikat guru pada serangkaian strategi manajerial tertentu saja, guru bebas mempertimbangkan semua strategi yang mungkin efektif.

Serangkaian langkah kegiatan manajemen kelas mengacu kepada: (1) tindakan pencegahan (preventif) dengan tujuan menciptakan kondisi pembelajaran yang menguntungkan, dan (2) tindakan korektif yang merupakan tindakan koreksi terhadap tingkah laku menyimpang yang dapat mengganggu kondisi optimal dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Latihan 1

Pada unit ini, anda dituntut untuk memiliki keterampilan tentang manajemen kelas, oleh sebab itu tidak dilakukan tes dengan cara menjawab soal-soal tes, tetapi mengerjakan sesuatu yang terkait dengan manajemen kelas.

1. Buat kelompok diskusi yang beranggotakan maksimal 5 orang.
2. Identifikasi masalah-masalah pengelolaan kelas selama ini menurut pengalaman anda selama menjadi guru.
3. Buat solusi pemecahan masalah berdasarkan pendekatan manajemen kelas.
4. Simulasikan model pemecahan masalah tersebut dalam kelompok anda dan ajak kelompok anda untuk berada di sekolah dasar untuk mengamati kenyataan yang ada.

Latihan 2

1. Secara berkelompok coba anda berkunjung ke SD dari salah seorang kelompok anda bertugas.
2. Bagi peran di antara semua anggota kelompok anda masing-masing sebagai guru, sebagai pengamat (2 orang) dan sebagai penilai (2 orang).
3. Praktikkan teknik-teknik memotivasi siswa, dengan menggunakan perencanaan pembelajaran yang telah anda buat pada latihan sub unit 1 tentang perencanaan pembelajaran di bagian atas.
4. Hasil penilaian dari tim penilai dan hasil pengamatan coba diskusikan di kelompok anda dan lakukan kembali di sekolah lain, sampai anda betul-betul berhasil memotivasi siswa dalam belajar.

Tes Formatif 3

1. Jelaskan bagaimana kegiatan manajemen kelas dapat membantu memperlancar proses belajar mengajar di kelas!
2. Kemukakan beberapa contoh masalah manajemen kelas, baik masalah individu maupun masalah kelompok, dan kemukakan pula pendekatan dalam mengatasi masalah tersebut

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Cocokkanlah jawaban anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat di bagian akhir materi unit ini. Bandingkan jawaban anda dengan Kunci Jawaban yang tersedia untuk mengetahui tingkat penguasaan anda terhadap materi sub unit ini.

DUMMY

Interpretasi tingkat penguasaan yang anda capai adalah:

Jawaban anda 90 % - 100 % sesuai dengan kunci jawaban = baik sekali

Jawaban anda 80 % - 89 % sesuai dengan kunci jawaban = baik

Jawaban anda 70 % - 79 % sesuai dengan kunci jawaban = cukup

Jawaban anda < 70 % yang sesuai dengan kunci jawaban = kurang

Apabila tingkat penguasaan anda mencapai 80 % ke atas, berarti anda telah mencapai kompetensi yang diharapkan pada sub unit ini dengan baik. Anda dapat meneruskan dengan materi sub unit selanjutnya. Namun sebaliknya, apabila tingkat penguasaan anda terhadap materi ini masih di bawah 80 %, anda perlu mengulang kembali materi sub unit ini, terutama bagian yang belum anda kuasai.

Daftar Pustaka

Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxanomy For Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxanomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach, 7th edition*. New York: McGraw Hill, Inc.

Clark, C.M. & Yinger, R.J. 1979. *Three Studies of Teacher Planning. East Lansing, MI: Institue for Research on Teaching*. Michigan State University.

Dirjen POUD dan Dirjen Dikdasmen. 1996. *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.

Entang M, Joni, T.R. 1983. *Pengelolaan Kelas*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Tenaga Kependidikan, Dirjen Dikti, Depdikbud.

Johnson L.V. & Johnson, A.B. 1970. *Classroom Management*. London: MacMillan.

Joyce, Bruce & Weil. 1996. *Models of Teaching 5th edition* USA: by Allyn & Bacon-A Simon & Schuster Company-Needham Heights, Mass.02194.

Slavin. Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice-2nd edition*. USA: by Allyn & Bacon

Schmuck, R.A. & Schmuck, P.A. 2001. *Group Processes in the Classroom*. 8th edition. New York: McGraw-Hill.

Stronge, J.H. 2002. *Motivation of Effective Teacher*. Alexandria, VA: Association For Supervision and Curriculum development.

Walter Doyle. 1986. *Themes in Teacher Education Research*. New York: Macmillan.

Weber, W.A. 1986. *Classroom Management in Classroom Teaching*. Masscahusetts:D.C. Heat and Company.

Glosarium

Hukuman: pemberian pengalaman atau rangsangan yang tidak disukai atau tidak diinginkan sesudah terjadinya suatau perbuatan, sehingga menyebabkan suatu perbuatan yang dikenai hukuman frekuensinya berkurang dan cenderung tidak dilanjutkan atau diulangi.

Kelas: sekelompok siswa yang ada pada waktu yang sama menerima pengajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Komunitas belajar: suatu situasi dan kondisi di mana para siswa menunjukkan kegairahan belajar baik secara individual maupun secara kelompok.

Manajemen: proses penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran.

Manajemen kelas: usaha sadar, untuk mengatur kegiatan proses belajar mengajar secara sistematis.

Performance criteria: tingkat kinerja yang ditetapkan sebagai standar, atau tingkat kinerja yang dapat diterima oleh guru sebagai hasil belajar.

Pengetahuan Faktual: pengetahuan tentang: *terminology*, elemen-elemen dan detail yang spesifik.

Pengetahuan Konseptual: pengetahuan tentang: klasifikasi dan kategori, prinsip dan generalisasi, teori, model, dan struktur.

Pengetahuan Prosedural: mencakup pengetahuan tentang: keterampilan spesifik–subjek dan algoritme, teknik, dan metode spesifik.

Pengetahuan Metakognitif: pengetahuan tentang: pengetahuan strategis, tugas-tugas kognitif termasuk pengetahuan kontekstual, pengetahuan tentang diri sendiri.

Pengelolaan: proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijaksanaan dan pencapaian tujuan

Pendekatan otoriter: pendekatan pengendalian perilaku siswa oleh guru

Pendekatan intimidasi: pendekatan yang memandang manajemen kelas sebagai proses pengendalian perilaku siswa

Pendekatan permisif: pendekatan yang menekankan perlunya memaksimalkan kebebasan siswa

Pendekatan buku masak: pendekatan berbentuk rekomendasi berisi daftar hal-hal yang harus dilakukan atau yang tidak harus dilakukan oleh seorang guru apabila menghadapi berbagai masalah manajemen kelas

Pendekatan instruksional: pendekatan yang mendasarkan kepada pendirian bahwa pengajaran yang dirancang dan dilaksanakan dengan cermat akan mencegah timbulnya sebagian besar masalah manajerial kelas

Pendekatan Pengubahan Perilaku: Pendekatan yang didasarkan pada prinsip-prinsip psikologi behaviorisme

Pendekatan Iklim Sosio Emosional: bahwa manajemen kelas yang efektif dan pengajaran yang efektif sangat tergantung pada hubungan yang positif antara guru dan siswa

Penguatan positif: pemberian penghargaan setelah terjadi suatu perbuatan, sehingga menyebabkan perbuatan yang dikuatkan itu semakin meningkat.

Penghentian: menahan suatu penghargaan yang diharapkan, yang menyebabkan menurunnya frekuensi perbuatan yang sebelumnya dihargai.

Penguatan negatif: penarikan rangsangan (hukuman) yang tidak diinginkan atau tidak disukai sesudah terjadinya suatu perbuatan, yang menyebabkan frekuensi perbuatan itu meningkat

Pendekatan Eklektik: pendekatan dengan cara menggabungkan semua aspek terbaik dari berbagai pendekatan manajemen kelas untuk menciptakan suatu kebulatan atau keseluruhan yang bermakna, yang secara filosofis, teoretis, dan atau psikologis dinilai benar yang bagi guru merupakan sumber pemilihan perilaku pengelolaan tertentu yang sesuai dengan situasi.

Pendekatan analitik pluralistik: pendekatan yang tidak mengikat guru pada serangkaian strategi manajerial tertentu saja, guru bebas mempertimbangkan semua strategi yang mungkin efektif.

Struktur Kelas: bagaimana kelas diorganisasikan di seputar tugas-tugas dan partisipasi belajar dan bagaimana tujuan reward ditetapkan.

Student behavior: apa yang dilakukan siswa atau jenis perilaku yang akan diterima guru sebagai bukti bahwa tujuannya telah tercapai.

Testing situation: kondisi di mana perilaku akan diobservasi atau diharapkan akan terjadi.

DUMMY

BIODATA PENULIS

Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd, Ph.D memperoleh gelar Ph.D bidang Manajemen Pendidikan dari Universiti Utara Malaysia pada tahun 2010, gelar M.Pd. pada bidang yang sama diperoleh dari Universitas Negeri Malang pada tahun 1993 serta gelar Drs.diperoleh dari Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin pada tahun 1985. Berbagai jabatan telah dipegang oleh penulis di antaranya Pembantu Rektor I, Pembantu Dekan I, dan Ketua Jurusan. Saat buku ini ditulis,penulis aktif sebagai Ketua Program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat dan Ketua Badan Akreditasi Provinsi Sekolah dan Madrasah Kalimantan Selatan di samping aktif sebagai pembicara pada berbagai seminar nasional, konsultan pendidikan nasional, dan penulis jurnal baik nasional maupun internasional.

Dra. Aslamiah, M.Pd, Ph.D memperoleh gelar Ph.D bidang manajemen pendidikan dari Universiti Utara Malaysia pada tahun 2013, gelar M.Pd.pada bidang yang sama diperoleh dari Universitas Islam Nusantara Bandung pada tahun 2005, dan pendidikan sarjana di Universitas Lambung Mangkurat pada tahun 1985. Saat menulis buku ini penulis sebagai Ketua Program PGSD/PG-PAUD Universitas Lambung Mangkurat dan aktif memberikan kuliah baik pada tingkat sarjana maupun tingkat magister.

DUMMY

Drs. Sulaiman, M.Pd. menyelesaikan pendidikan Program Magister pada Jurusan Manajemen Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang (sekarang Universitas Negeri Malang) pada tahun 1992, sedangkan pendidikan sarjana diselesaikan pada tahun 1985 pada Program Studi Administrasi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Saat ini penulis sedang menyelesaikan program kuliah untuk memperoleh gelar Ph.D pada Universiti Utara Malaysia. Di samping aktif memberikan kuliah pada program sarjana dan program magister, juga aktif sebagai Sekretaris Program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat; Asesor Akreditasi pada Badan Akreditasi Provinsi Sekolah dan Madrasah Kalimantan Selatan; Asesor Sertifikasi guru pada LPTK Rayon 117 Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Noorhafizah, S.T, M.Pd. menyelesaikan pendidikan Program Magister pada Jurusan Manajemen Pendidikan di Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin pada tahun 2008, sedangkan pendidikan sarjana diselesaikan pada tahun 1995 pada bidang Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Sains dan Teknologi Indonesia di Bandung. Saat ini penulis sedang menyelesaikan program kuliah untuk memperoleh gelar DR. pada bidang Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Malang. Saat menulis buku ini penulis aktif memberikan kuliah pada program PGSD dan PG-PAUD FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin

DRAFT